

Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40, Österreich ÖS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-
PC Games
5/93
DM 7.-
DEUTSCHLANDS MEISTVERKAUFTES PC-SPIELE-MAGAZIN MIT DISKETTE
Endlich!
XWING
Lucas Arts schlägt zurück
DOGFIGHT
SPACE QUEST V
BUZZ ALDRIN´S
RACE INTO SPACE
Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.
Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:
COMPUTEC Verlag
Reklamation PC Games 5/93
Postfach
8500 Nürnberg 1
COVERDISK
Tornado
Flugfähige Demo-Version des europäischen Flugsimulators von Digital Integration
386er • VGA • 640 KB • MSDOS 5



WHAT'S UP?

Diesen Monat können wir Ihnen ein wahres Feuerwerk an exquisiten Spielen bieten. An erster Stelle wäre hier natürlich der neue Weltraumkampf-Simulator von Lucas Arts zu nennen. Einige Geister mögen sich zwar an diesem Programm scheiden, aber alleine die Tatsache, daß XWing schon mit einem, heute fast schon belächelten, 386 SX Prozessor toll zu spielen ist, läßt es an Vergleichbarem, das z.T. nur Coprozessor-tauglich ist, vorbeischnellen. Wie der Kinofilm eben etwas für die ganze (PC-)Familie.

Michael Jordan in Flight hat sich nach der Ankündigung in der letzten Ausgabe als ein Dauerbrenner erwiesen. Die auf wendige grafische Darstellung des spektakulären Sports in digitalisierten SVGA-Animationen hat sich nicht als Augenwischerei gezeigt. Der Spaß am Spielen blieb auch nach dem ersten Staunen erhalten.

Zwei der ganz großen Rollenspiele haben den Sprung in diese Ausgabe leider nicht mehr geschafft. The Legacy von Microprose und Origins Ultima VII Serpent Isle sind solch umfangreiche und mit Spannung erwartete Programme, daß wir uns dazu entschlossen haben, sie einer intensiven und ausgiebigen Testprozedur zu unterwerfen. Beide werden aber definitiv und in voller Bandbreite in der nächsten Ausgabe besprochen werden.

Nun bleibt noch der Hinweis auf unsere diesmonatige Coverdisk, die Ihnen erstmalig eine flugfähige Demoversion des Tornados von DI bringt und auf das fertige Produkt hoffen läßt. Sie sehen, diesen Monat halten Sie wieder ein pralles Stück bester Softwareunterhaltung in den Händen. Wir wünschen Ihnen viel Freude damit.

Christian Müller
Leitender Redakteur

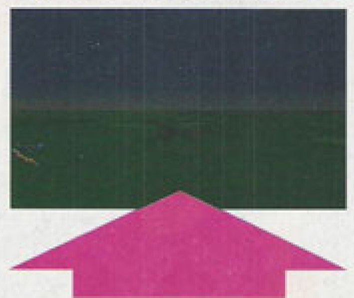




Digital Integrations neuer Flugsimulator wird im Sommer veröffentlicht.

Der Echtzeit-Flugsimulator basiert auf dem europäischen Jagdflieger Tornado. Die Endversion wird von bodengesteuerten Trainingsflügen bis hin zu umfangreichen Kampagnen im Kampfgeschwader einiges an fliegerischem Können verlangen. Tornado wird vier Gefechtsfelder, jedes bis zu 10.000 Seemeilen im Quadrat groß, und über 16.000 statische Objekte, wie Gebäude sowie eine ausgeprägte Topographie aufweisen.





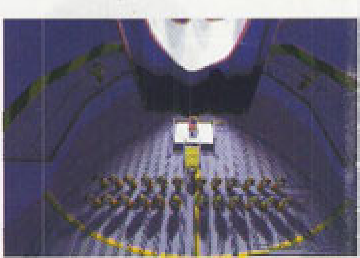
INHALT

RUBRIKEN

SPIEL DES MONATS

REVIEWS

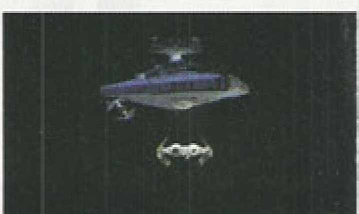




Seit Monaten wartete man in der Szene gespannt auf das Spiel zu einem der erfolgreichsten Filme aller Zeiten. Und es hat sich wahrlich gelohnt, denn was Lucas Arts abgeliefert hat, wird wohl als Software einen ähnlichen Erfolg feiern können.

18





PREVIEWS

EDUCATION

SPECIALS

PD & SHAREWARE

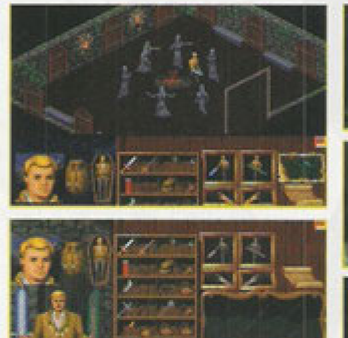
WORKSHOP

HARDWARE






14 **In einer ausführlichen Reportage über die neue Handelssimulation aus dem Hause Ascon *ELISABETH I* und einem Interview mit dem Programmierer *Ralf Glau* zeigen wir, wie an den großen Erfolg von Der Patrizier angeknüpft werden soll.**






34 **SSIs neues Rollenspiel *VEIL OF DARKNESS* basiert auf der technischen Reife von The Summoning, weiß aber durch einige Verbesserungen und das Aufgreifen des Vampirbooms als Thema zu gefallen.**



38 **Psygnosis' neuestes Machwerk *CREEPERS* kann all denen die Wartezeit angenehm verkürzen, die seit Monaten auf Lemmings 2 warten. Ähnlich hilflose und bemitleidenswerte Wesen warten auf Ihren Herrn und Meister.**





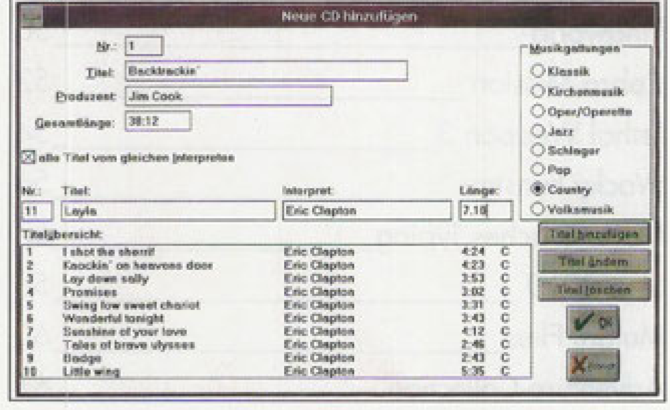




Für den Hausgebrauch

Ein neuer Software-Verlag öffnet seine Türen. Die Professional Partners Software Consulting GmbH hat sich zum Ziel gesetzt, semiprofessionelle Anwendersoftware unter Windows zu veröffentlichen. Um einen möglichst großen Kundenkreis anzusprechen, wird folgende Produktpalette im Low-Cost-Bereich präsentiert:

- Arbeit und Hobby
- Computerservice
- Lernsoftware
- Schriftensammlung
- Sharewarepublikationen.

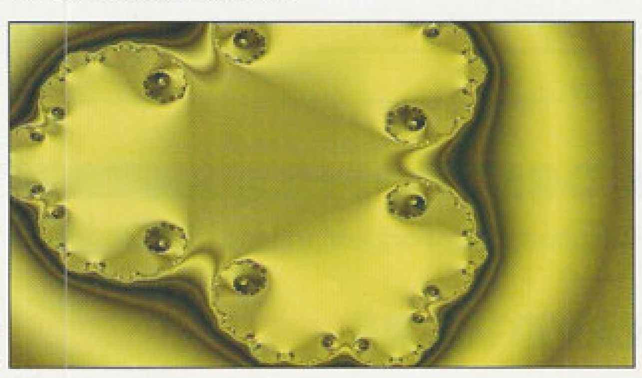




Unter anderem sind jetzt schon Virenprogramme, Sicherungssysteme, Komprimierprogramme, Analysesoftware, Archivierungsprogramme für jeden Zweck sowie einige Schriftendisketten erhältlich. Die Preise für die Sofwarepakete liegen zwischen DM 9,95 und DM 49,95, sie sind überall im Softwarehandel erhältlich.

April, April

Zugegeben, es war von langer Hand geplant und auch schwer durchschaubar.
Die Rede ist von unserem Aprilscherz in der letzten Ausgabe der PC Games. "FracPac - die kleine Revolution" entpuppte sich als großer Jux, den sich zwei unserer Redakteure, die allerdings wirklich im Informatikstudium stecken, ausgedacht haben.
Die Rezeptur war simpel: Als Thema wähle man etwas, was alle Welt sowieso glauben möchte, in dem ein Fünkchen Wahrheit steckt, mische einige wichtig und seriös klingende Termini hinzu und verpacke es in einer logischen Argumentationskette. Heraus kommt ein wirklich hinterhältiges Zeug aus Halbwahrheiten und Wichtigtuerei, das leicht zu glauben ist. Allerdings hatten auch wir nicht mit der Explosivität dieser Mischung gerechnet.
Es bleibt definitiv festzustellen, daß es sich bei FracPac von der Coverdisk 4/93 nicht um die Demoversion eines neuen Komprimierprogrammes gehandelt hat, sondern lediglich um die Vollversion des Aprilscherzes der PC Games-Redaktion.
All jenen, die doch diesem Irrglauben erlegen sind, mag es vielleicht ein kleiner Trost sein, daß uns selbst namhafte Softwarehäuser und Programmierer bestürmten, um in den Besitz der Vollversion von "FracPac - dem großen Aprilscherz" zu kommen.



von Thorsten Szameitat und Christian Müller

Hilfe im Steuer-Dschungel

Alle steuerzahlenden PC-Besitzer können sich die Formularschlacht mit dem Finanzamt nun mit einem Steuerprogramm erheblich erleichtern. Mit TK Software Steuer 1992 ist jetzt erstmals ein Prgramm auf dem Markt, das auch Laien die Steuer-Erklärung am Bildschirm leicht macht. Auch richtet sich TK Software Steuer 1992 nicht nur an Arbeitnehmer, sondern auch an Hausbesitzer und Unternehmer sowie Selbstständige und Freiberufler.
Das Programm ist sehr benutzerfreundlich und man muß kein Computer-Freak sein, um dessen weitreichende Möglichkeiten voll auszuschöpfen. Eine ständig verfügbare OnLine-Hilfe beseitigt sämtliche Fragen. Ein besonderer Clou des Programm ist es, daß die eingegebenen Daten direkt auf den amtlichen Steuervordrucken ausgedruckt werden können. Außerdem werden automatisch die Anlagen zur Steuererklärung erstellt, aus denen sich sämtliche Einzelposten erklären. Ein Planungsmodus ermöglicht es Ihnen, die Auswirkungen von Investitionen oder zusätzlichen Einnahmen steuerlich zu verfolgen.
TK Software Steuer 1992 ist zum Preis von DM 150,-, die zukünftige Update-Version für DM 70,- inklusive Versand und Mehrwertsteuer unter folgender Adresse zu beziehen:



TK Software Vertriebsservice
Uerdinger Straße 118
Postfach 32 11 50
4000 Düsseldorf 30
Tel. 02 11/4 54 16 57

Sharebert´s Software Hits Nr.32

Sybex' Shareware-Serie hat Zuwachs bekommen. Auf Ausgabe 32 "Telefon & Faxpaket" sind acht nützliche Utilities für die Datenfernübertragung enthalten. WinDialer, FernTerm, PC-Telefon, Telefon-Modem Manager, WinPhone, Vorwahl, ein Telefongebührenzähler sowie fünf fertige Faxformulare im PCX-Format sorgen für mehr Komfort im Umgang mit Zahlenkolonnen, Gebühren und Baudraten.



Sharebert´s Software Hits Nr.32 ist für DM 19,80 im Buchhandel erhältlich.







Pinball Dreams & Fantasies



Vielleicht schaffen es die Jungs von 21st Century Entertainment noch? Sie erinnern sich? Es ist zwar schon ein Weilchen her, aber im Herbst vergangenen Jahres gab es schon ein Preview zur PC-Version des Amiga-Flippers Pinball Dreams. Eigentlich hätte das Programm auch schon lange fertig sein sollen. Aber das kennt ma ja. Zu alledem ist 21st Century jetzt auch noch umgezogen, d.h. weitere Verzögerungen. Mittlerweile steht der Veröffentlichungstermin bei Anfang Mai 1993.
Man kann nur hoffen, daß der Termin diesmal hält. Denn sonst wären PC-Spieler bei der Deutschen Pinball Fantasies Meisterschaft ziemlich außen vor. Diese veranstaltet der Computerspieleversand Softsale vom 21.-23. Mai im Hotel Weserschlößchen in Nienburg. Die Preise für die Flipperkönige können sich dabei auch wirklich sehen lassen. Von 14 Tagen Zockeraufenthalt in Las Vegas über ein traumhaftes Wochenende im Euro Disney Resort bei Paris bis hin zur Einladung auf eine deutsche Computermesse soll die Palette reichen. Wer sich bis zum 10.5.93 unter folgender Adresse meldet und die obligatorische Startgebühr entrichtet, braucht eigentlich nur noch auf die Einhaltung des Veröffentlichungstermins für die PC-Version hoffen:

Softsale
Kennwort:
Pinball Fantasies DM
Schloßplatz 19
3070 Nienburg

Eigentümlich

Spectra Video wartet mit einer Kuriosität auf: Ein Flightstick, der etwas unfertig aussieht oder an dem irgendwie noch ein Stück fehlt. Die Schöpfer des martialisch anmutenden Sticks, Pete und Doug Horton, waren mit dem marktüblichen Angebot nicht zufrieden, und entschlossen sich zum Eigenbau. Herausgekommen ist etwas, das man wohl erst im Selbstversuch richtig wird beurteilen können. Mitte des Jahres soll das Novum im Hause Rushware erscheinen.











Umweltverpackungen

Der Computec Verlag aus Nürnberg machts vor. Als einer der ersten Hersteller stellt man die Produktion aller sechs Diskettenmagazine um. Das Motto lautet hierbei: Weg vom Plastikmüll! So werden ab sofort alle Magazine in einer umweltverträglicheren Papierverpackung ausgeliefert. "Es wird Zeit in allen Bereichen nach Möglichkeiten und Wegen zu suchen, Dinge besser, schneller und umweltverträglicher zu produzieren. Ich glaube, wir befinden uns mit unseren neuen Verpackungen auf einem solchen Weg. Die etwas höheren Produktionskosten nehmen wir dafür gerne in Kauf", so Christian Geltenpoth, der verantwortliche Chefredakteur.

Aufgeräumt

Eine weitere Idee dem Diskettenwust Herr zu werden kommt aus dem Hause Eldon Rubbermaid. Bis zu 80 Disketten beider Zollgrößen lassen sich in der praktischen Registerlade unterbringen. Ein Schreibtisch mit A4-Hängeregistereinsatz würde das System vollends ausnutzen, aber die Dinger lassen sich auch einfach auf den Boden stellen. Bei Interesse können Sie nähere Informationen unter 0 60 74/4 80 90 erhalten.



Virtual Pilot
Neues Steuergefühl



Allerorts im Computerspielbereich ist man ja bestrebt, größtmögliche Realitätsnähe zu erreichen. Und oft hat man sich gefragt, warum man den Airbus jetzt mit einem Steuerknüppel fliegen muß oder die Formel Eins Boliden mit dem Joystick durch die engen Gassen Monacos steuert. Die kalifornische Firma CH Products unternimmt nun mit dem Virtual Pilot einen neuen Versuch, der Wirklichkeit ein Stück näherzukommen. Dabei sieht diese Steuerrad-Adaption auf den ersten Blick seinen Vorbildern aus den Cockpits gar nicht mal so ähnlich. Nach den ersten Versuchen wird man aber feststellen, daß hier in erster Linie Funktionalität und Verarbeitung im Vordergrund standen. So soll der Virtual Pilot über zwei Millionen Steuerbewegungen und sogar mehr als zehn Millionen Firebutton-Aktionen aushalten. Da kann man schon so einige Flug- und Straßenkilometer hinter sich bringen. Dies zusammen mit einer einjährigen Garantieleistung hebt den Virtual Pilot vom Markt doch etwas ab. Er ist im gut sortierten Fachhandel zum Preis von ca. DM 150,- erhältlich.



Virtuell ist ja ein dehnbarer Begriff, aber mit dem Virtual Pilot kommt man der Wirklichkeit schon ein Stückchen näher.





Das Lemmingsbuch

Sie sind einfach nicht totzukriegen. Obwohl Sie sich ja doch recht selbstmörderisch geben, sind die grünen Nager immer noch in aller Munde. Der Sybex Verlag veröffentlicht vor dem Erscheinen des zweiten Teils der Lemminge, sozusagen als definitiven Schlußstrich, das ultmative Lösungsbuch zu allen 220 vertrakten Levels. Neben allgemeinen Informationen über die Optimierung der Steuerung und Tips und Tricks finden Sie zu jedem Level detaillierte Angaben über deren Aufbau und die Anforderungen. Das Wichtigste aber in diesem Buch ist die ausführliche Beschreibung aller Lösungswege.
Das Lemmingsbuch ist für DM 19,80 im Buchhandel erhältlich.

KL - Künstliches Leben aus dem Computer

Die Geschichte einer Vision

Im September 1987 versammelten sich in Los Almos (New Mexico) über einhundert Wissenschaftler, um eine neue Forschungsdiziplin zu etablieren: KL- Künstliches Leben. Das wachsende Verständnis biologischer Mechanismen, in Verbindung mit der Rechenleistung moderner Computer, hat die Menschheit in die Lage versetzt, das Meisterstück der Natur, nämlich lebende Systeme, zu kopieren; d.h. künstliche Lebewesen zu erzeugen, die sich nach den Gesetzen des natürlichen Lebens paaren und fortpflanzen können und deren hochentwickelte Nachfahren - intelligente, sich selbst reproduzierende und kontrollierende Roboter - eines Tages vielleicht neben dem Menschen die Erde bevölkern. Primitive Formen dieses "artificial life" sind heute schon z.B. Computerviren. Seinen Ursprung nahm KL schon in den vierziger Jahren mit eher harmlosen Spielereien einiger Mathematiker am Computer, heute erinnern die spektakulären Forschungsziele eher an die kühnsten Visionen des Science Fiction.

Steven Levy erzählt in seinem Buch die spannende Geschichte der jungen Forschungsdisziplin, die in der High-Tech-Welt der Informatik angesiedelt ist. Er versteht es, komplizierte Sachverhalte anschaulich darzustellen und weist auf die Gefahren hin, die mit der Entwicklung des "Künstlichen Lebens" verbunden sind.



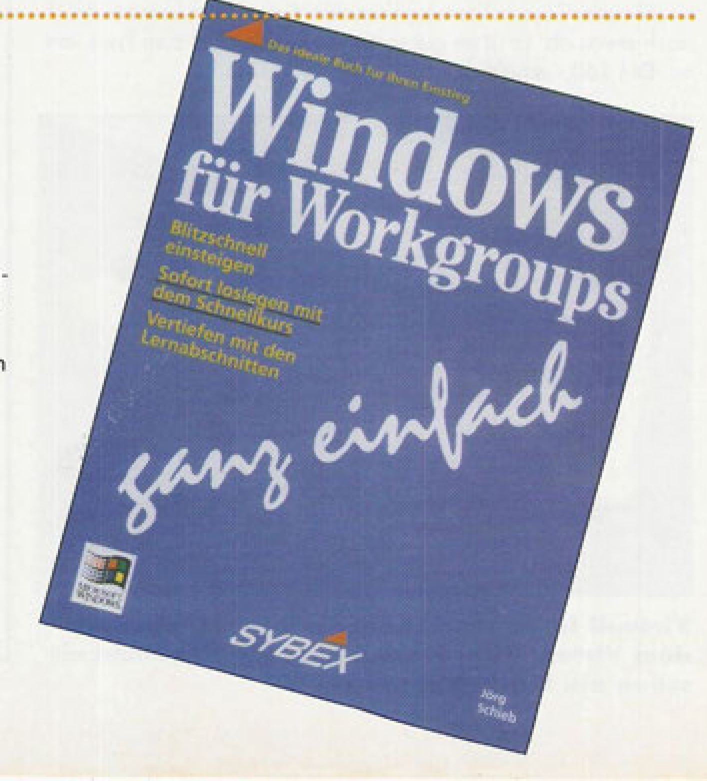
Links einige Roboter, die zwar Erstaunliches vermögen, sich aber noch nicht „fortpflanzen".

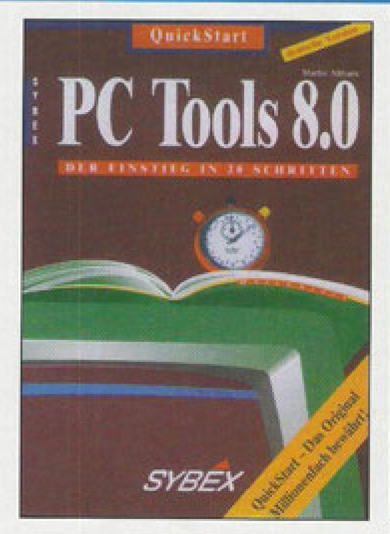
"KL - Künstliches Leben aus dem Computer" ist im Droemer Knaur Verlag erschienen und im Buchhandel für DM 42,- erhältlich.

Windows für Workgroups

Aus der Reihe "ganz einfach" des Sybex Verlages liegt ein neues Einsteigerbuch vor. Gleich ob Sie im Schnellkurs sofort loslegen wollen oder Ihr Wissen in ausführlichen Lernabschnitten vertiefen wollen, Sybex' Windows-Experte Jörg Schieb steht Ihnen mit Rat und Tat zur Seite. Ob Sie Windows für Workgroups auf einem Einzelrechner betreiben oder in einer Arbeitsgruppe mit mehreren Rechnern die vielen mitgelieferten Netzwerkfunktionen nutzen möchten, spielt dabei keine Rolle. Der modulare Aufbau des Buches macht es möglich, daß Sie alle weiteren Funktionen und Befehle erst dann lernen, wenn Sie sie auch wirklich benötigen. Ein ausgeklügeltes Zugriffssystem läßt Sie schnell die Informationen finden, die Sie gerade suchen.

Windows für Workgroups "ganz einfach" ist für DM 29,80 im Buchhandel erhältlich.







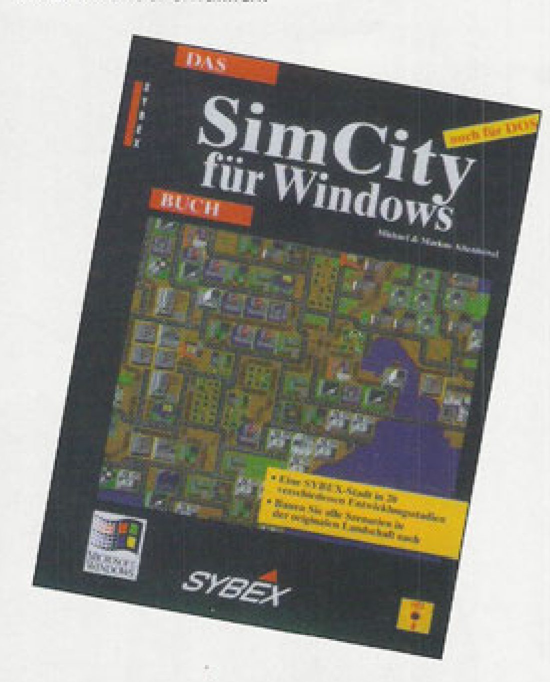
2x PC Tools 8

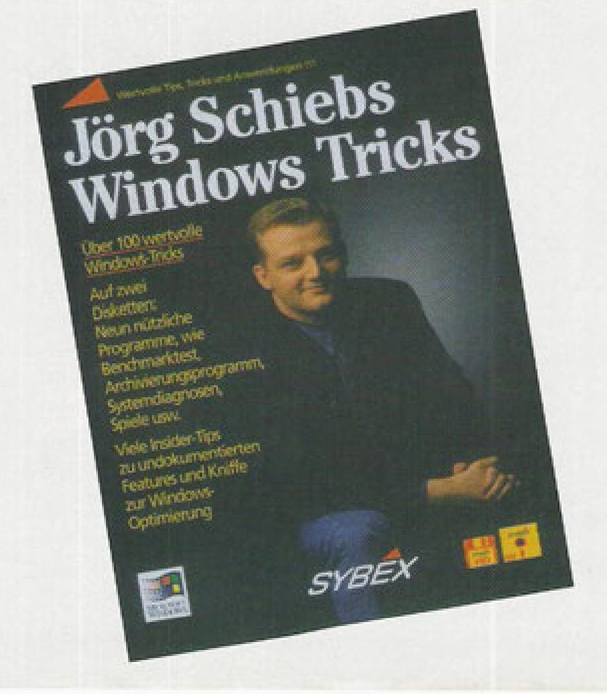
Gleich zwei Veröffentlichungen zur neuen Version des altgedienten Programmpakets PC Tools stehen ab sofort in den Regalen. In der Quickstart-Reihe des Sybex Verlages können Sie an der Seite des Autors Martin Althaus eine Schnelleinführung in 20 Schritten in diese umfangreiche Utility-Sammlung erhalten. Nach bewährtem Konzept werden die wichtigsten Features in leicht verdaulichen Häppchen serviert, und nach wenigen Stunden wird Ihnen so leicht keiner mehr Neues über die PC Tools 8 erzählen können.
Es sei denn, Sie begegnen zufälligerweise Rainer Osenberg. Er ist nämlich der Autor des PC Tools 8-Buches und absoluter Spezialist in Sachen PC Tools. Er führt Sie hier in sämtliche Programme der PC Tools 8 ein und zu allen Fragen erhalten Sie kompetente Antworten, sei es zur Systemoptimierung, zum Regiezentrum, über den Virenschutz oder das Reparieren von defekten Disketten. Anhand von Beispielen können Sie nachvollziehen, wie ein Experte Daten wiederherstellt oder die Speicherverwaltung verbessert. Nach der Lektüre der über 580 Seiten müssen Sie dann schon auf die Version 9 der PC Tools warten, um Neues zu erfahren.

Quickstart PC Tools 8.0 ist ab sofort für DM 19,80 und das PC Tools Buch 8 für DM 59,- im Hardcover im Buchhandel erhältlich.

Das SimCity für Windows Buch

Wie die Lemminge, hält sich auch Maxis Klassiker SimCity in den Beliebtheitscharts hartnäckig ganz oben. Auch ist es wohl eines der wenigen Computerspiele, die den Sprung in die Chefetagen, Managerbüros oder Kanzlei-PCs geschafft haben. Michael und Markus Altenhövel haben für Sie die Software auseinandergenommen und Stück für Stück aufbereitet, sie geben Tips und Tricks im Umgang mit SimCity und zeigen, wie Sie ein Erdbeben verhindern oder die Bevölkerung beruhigen können. Darüber hinaus enthält das Buch eine Diskette mit zwanzig Spielständen, die Ihr ganzes Geschick als Bürgermeister verlangen werden. Etwas für die Icongalerie Ihres Windows bieten die neuen Ikonen, die sämtliche Zusatzprogramme für SimCity verbildlichen und ebenfalls auf der Diskette zu finden sind.
Das SimCity für Windows Buch ist für DM 29,80 im Buchhandel erhältlich.





J. Schiebs Windows Tricks

Windows-Profi Jörg Schieb läßt Sie tief blicken. Auf über 450 Seiten zeigt er in verständlicher und optisch gut aufbereiteter Form die Möglichkeiten der Microsoft-Benutzeroberfläche auf.
Windows Tricks ist ein Buch für Einsteiger wie Fortgeschrittene in Sachen "Fenstertechnik" und hält zum Lernen, aber auch zum Schmökern an. Der Autor begleitet Sie anhand von vielen nachvollziehbaren Praxisbeispielen durch Fenster und Gruppen.
Als besonderes Schmankerl erweisen sich die zwei beigefügten Disketten, auf denen neun nützliche Extras enthalten sind. Neben einem Archivierungsprogramm und einer Anwendung zur Systemdiagnose finden Sie hier einen komfortablen Windows-Benchmarktest, eine Weltuhr sowie ein Schach- und ein Geschicklichkeitsspiel.
Auch das Outfit von Windows kommt nicht zu kurz: Die Anwendungen BigDesk und Wellpaper Control Center ermöglichen Ihnen eine individuelle Gestaltung Ihrer Windows-Oberfläche.
Jörg Schiebs Windows Tricks im Hardcover und mit zwei Disketten ist im Buchhandel für DM 49,- erhältlich.

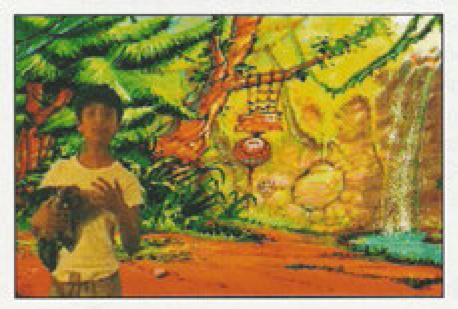


Lost in Time

Frauenpower

Die französische Firma Coktel Vision machte erst in jüngster Zeit mit solchen Knallern wie Gobliins 2 oder Inca von sich reden. Schon aber kündigt sich ein neues Highlight dieses innovativen Hauses an. Lost in Time heißt das Mitte des Jahres erscheinende Grafik-Adventure mit einer schönen Frau als Hauptdarstellerin. Von Darstellern zu sprechen, ist durchaus berechtigt, denn viele Aktionen und Geschehnisse am Monitor wurden mit Filmschauspielern gedreht und anschließend digitalisiert.

Eine junge Frau namens Dora findet sich nach einem Schönheitsschläfchen urplötzlich in einer anderen Zeit wieder. Wer oder was sie in diese unglaubliche Lage brachte und wie dies geschah, ist Dreh- und Angelpunkt der Geschichte. Nebenbei will man sie auch noch umbringen. Während Sie durch fotorealistische, computergenerierte Räume wandeln, wird Sie nicht nur die grafische Performance von Lost in Time erstaunen, sondern auch die Geheimnisse, die die junge Schönheit und ihr Zeitsprung bergen.



Bei nebenstehenden Bildern denkt man unweigerlich an die kleinen Silberlinge, die in aller Munde sind. Und richtig, eine CD-ROM-Version wird ebenfalls erscheinen. Sie unterscheidet sich aber von der Diskettenversion lediglich



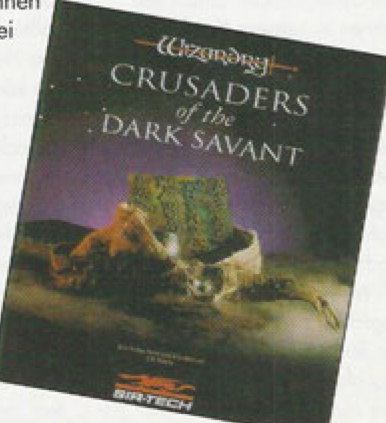
durch eine Unmenge digitalisierter Stimmen und Geräusche. Womit wir bei einem absoluten Superlativ in der Geschichte der Computerspiele wären. Lost in Time wird den bisherigen Spitzenreiter in Sachen Festplattenmonster "The Lost Files of Sherlock Holmes" um satte 20MB übertreffen. Schwer vorstellbar, aber wahr, monströse 50MB werden, allerdings gepackt, auf Diskette ausgeliefert und so manche Festplatte schnell an den Rand der Kapazität bringen.



Wizardry VII Cluebook

Wer beim Spielen von Wizardry VII nicht so recht weiterkommt, wird sich über folgendes freuen. Mittlerweile ist ein Clue Book für die Crusaders Of Dark Savant erhältlich, jedoch leider nicht in Deutschland und nur in englischer Sprache. Für 20 Dollar plus 8 Dollar Versandkosten können Sie sich dies allerdings bei Sir Tech direkt bestellen. Die Adresse lautet

Sir Tech
BUSINESS CENTER
STE 2E, P.O. BOX 245
OGDENSBRUG
N.Y. 13669
USA



Elisabeth I. von Ascon

Geld & Geschichte

Unter diesem Motto standen bislang alle Spiele von Programmierer-Legende Ralf Glau, der schon vor knapp zehn Jahren mit Hanse einen kapitalen Hit verbuchen konnte. Nun wurde er von Ascon reaktivert, die sich mit "Der Patrizier" seit einigen Monaten in den Charts halten. Wir berichten aus der Entwicklung des neuen Spiels.

Von Hans Ippisch ■



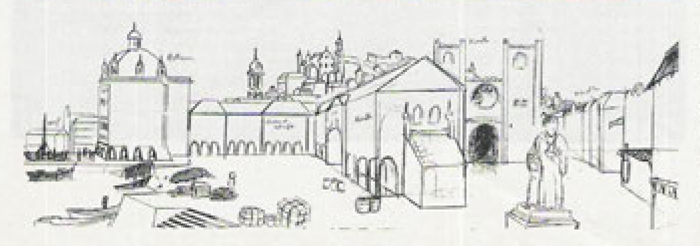


Die Holger Flöttman Story

Als zum Spätsommer letzten Jahres die Wirtschaftssimulation 'Der Patrizier' erschien, wollte niemand aus der deutschen Softwarebranche an einen Erfolg für Holger Flöttmanns neugegründete Firma Ascon glauben, obwohl er auf eine große Erfahrung zurückblicken konnte. Holger Flöttmann begann schon1986 als Grafiker bei Rainbow Arts, wo er unter anderem an den Grafiken zu Bad Cat und Volley Ball Simulator arbeitete. Nach Differenzen mit Marc A. Ulrich, dem Geschäftsführer von Rainbow Arts, verließ er die Firma jedoch 1989, um seine eigene namens Thalion zu gründen. Thalion baute er zu einem bekannten Softwarehaus auf. Die Produkte Chambers Of Shaolin, Dragonflight oder Seven Gates Of Chambale haben noch heute einen guten Namen. Er verließ sie jedoch zwei Jahre später, als es aufgrund hoher Entwicklungskosten zu finanziellen Schwierigkeiten kam. Mit seinem dritten Projekt, der Firma Ascon, hat Holger nun den großen Durchbruch geschafft. Patrizier erhielt zwar ausnahmslos gute Rezensionen in den verschiedenen Spielemagazinen, an einen Erfolg wollte jedoch niemand so recht glauben. Aber es kam alles anders, als erwartet wurde. Monatelang war 'Der Patrizier' als Spitzenreiter in den media control-Charts zu finden. Der Erfolg gab ihm Recht!







Elisabeth I

Auch bei dem neuesten Spiel von Ascon handelt es sich um eine Wirtschaftsimulation, die auf geschichtlichem Hintergrund basiert. Einer der Erfinder der Wirtschaftsimulationen, Ralf Glau, wurde von Holger hierfür reaktiviert. Ralf Glau sorgte mit Hanse für einen der ersten Hits aus deutschen Landen. 'Elisabeth I' ist das Spiel, das er schon seit Jahren in seinem Kopf hat. Das Spiel trägt sich im Europa des Jahres 1558 zu. Das Habsburger Reich ist in Deutschland und Spanien aufgeteilt. Frankreich und Spanien liegen im Krieg miteinander, während die Schätze Amerikas nach Europa verschifft werden. Als Maria I, die Königin von England, stirbt, wird Elisabeth, die Tochter von Heinrich VII, Nachfolgerin auf dem Thron. Das elisabethische Zeitalter beginnt. Sie bekommen von der Königin ein Schiff und werden beauftragt, England zur wirtschaftlichen und politisch führenden Weltmacht auszubauen. Sie müssen nun Einfluß auf die wichtigsten Hafenstädte in Europa gewinnen, indem Sie diese zu prosperierenden Handelszentren ausbauen. Hierbei sollten Sie auch Diplomatie und Geschick aufweisen, und das Ziel der Königin nie aus den Augen verlieren. Besonders die Spanier sollten Sie dabei im Auge behalten. Spielerisch werden die üblichen Features geboten, die man aus Handelsspielen kennt. Elf Grundwaren und neun veredelte Produkte stehen zum An- und Verkauf bereit, sieben Schiffsytspen, zwölf Städte und acht Handelspartner sorgen für Abwechslung, und die Computergegner haben die gleiche Zielsetzung wie Sie. Jedoch sollten Sie sich nicht nur auf das Handeln konzentrieren. Sie können auch Manufakturen einrichten, politische und geheimdienstliche Schritte unternehmen, Schiffe bewaffnen, Städtepolitik beeinflussen, Seegefechte ausführen oder Mitbewerber ausstechen. Bis zu vier Spieler können sich an dem Spiel beteiligen. Technisch kann 'Elisabeth I' mit einem besonderem Feature aufwarten, dem Panorama-Blick. Per



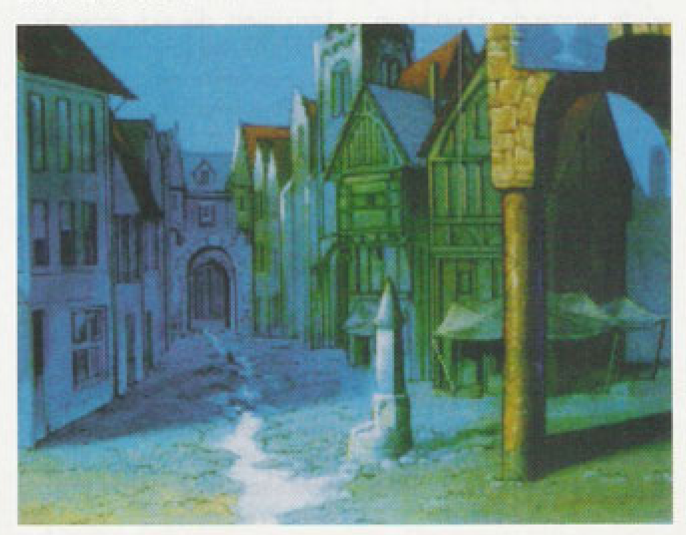
Scrolling können Sie Ihre Blickrichtung um 180° drehen. (Siehe Fotos). Erscheinen wird das Spiel übrigens auch für CD-ROM.

Ralf Glau in Action

Wer sich Programmierer immer als bleiche, Tageslicht verabscheuende Wesen mit viereckigen Augen vorstellt, liegt nicht unbedingt richtig. Jedoch unterscheidet sich diese Spezies manchmal deutlich von den gewöhnlichen Verhaltensweisen. Insbesondere zu den Hochzeiten der Entwicklung, wenige Wochen vor der Fertigstellung, kann das Verhalten gewisse Abnormitäten aufweisen. So können wir Ihnen eine kleine Anekdote aus der Entwicklung von 'Elisabeth I' berichten.

Vor geraumer Zeit bekam Ralf Glau den Anruf eines Freundes, während er konzentriert an der Entwicklung von 'Elisabeth I' arbeitete. Die beiden unterhielten sich etwas über banale Themen, kurz darauf klingelte es an der Tür. Der Postbote wollte nur eine Unterschrift hieß es, und Ralf bat seinen Freund zu warten. Diese Prozedur dauerte vielleicht nur zwei Minuten, dann setzte er sich wieder an seinen Schreibtisch. Doch anstatt nach dem Hörer zu greifen, um das Gespräch fortzusetzen, begann er wieder zu arbeiten. Der Freund, der nach einigen Augenblicken das Klicken der Tastatur mit den gelegentlichen Flüchen von Ralf hörte, versuchte, sich durch laute Ausrufe wieder in Erinnerung zu bringen. Verzweifelt gab er nach sechs Gebühreneinheiten zu je zwölf Minuten auf. Ralf meldete sich am Abend, gleich nachdem er den Telefonhörer liegen sah, entschuldigend zurück.

Laut Ascon-Geschäftsführer Holger Flöttmann ist dies ein deutlicher Hinweis, daß 'Elisabeth I' bereits in diesem Stadium fesselnd sein kann.



Ralf Glau im Interview

Schon Mitte der 80er Jahre sorgte ein Programm namens Hanse für Aufsehen. Es war die erste Wirtschaftssimulation, die das zukünftige Aussehen dieses Genre prägen sollte. Ralf Glau programmierte dieses Spiel fast im Alleingang. Nicht weniger erfolgreich waren die Nachfolger, unter anderem Yuppi´s Revenge oder Vermeer. Gegen Ende des Jahrzehnts wurde es ruhiger um Ralf Glau. Zum einen lag dies an dem Überangebot an Wirtschaftssimulationen, zum anderen konzentrierte sich Ralf auf sein Studium. Nun arbeitet er seit gut einem halben Jahr an 'Elisabeth I', seiner neuesten Wirtschaftssimulation. Wir (PCG) befragten Ralf Glau (RG) zu seinem neuen Projekt, den Veränderungen in der Branche, und seiner ruhmreichen Vergangenheit.

PCG: "Deine letzten Produkte liegen für diese Branche verhältnismäßig lange zurück. Womit hast Du Dich in den letzten Jahren beschäftigt?"
RG: "Zunächst einmal habe ich mein Studium als Dipl. Designer in der Fachrichtung Produkt Design abgeschlossen. Noch im Studium und danach war ich an Projekten beteiligt, bei denen mit Hilfe des Computers verschiedene Gestaltungsvarianten von Produkten untersucht wurden. Ziel war es, die optimalen Merkmale, zum Beispiel eine Innenraumausstattung eines Autos, zu ermitteln. Gleichzeitig war ich aber auch mit der Vorbereitung von 'Elisabeth I' beschäftigt.

PCG: "Das Genre "Wirtschaftssimulation" war praktisch tot, erst durch 'Der Patrizier' von Ascon wurde es wieder in die Diskettenlaufwerke gebracht. Hat Dich der Erfolg dieses Spieles zu einem Comeback ermutigt?
RG: "Ja natürlich. Der Erfolg von Patrizier zeigt, daß die Verbindung von guter Grafik und einer komplexen ausgefeilten Spiellogik, die auf geschichtlichen Tatsachen aufbaut, zu einem Spiel führt, das auch wirklich akzeptiert wird."



Ralf Glaus zeitgemäßes Meisterwerk: Elisabeth I.

PCG: "Die technischen Fortschritte seit Deinem letzten Spiel sind geradezu sensationell. Kannst Du nun die Ideen verwirklichen, die Du schon zu Beginn Deiner Programmiererlaufbahn Anfang der 80er hattest?"
RG: "In der Vergangenheit, als noch um jedes Byte bei der Programmierung gekämpft wurde, waren da schon Ideen und vor allem Visionen (1MB? Unvorstellbar!), wie ein Spiel in Zukunft aussehen könnte. Ganze Welten, die auf vielfältige Weise miteinander verknüpft waren, spukten in meinem Kopf herum. Ich hätte allerdings jeden für einen Phantasten gehalten, der mir damals gesagt hätte, was heute mit der Grafik möglich ist."

PCG: "Verspricht größerer Aufwand ein besseres Spiel, oder ist alleine die Idee, die hinter dem Spiel steht, entscheidend?"
RG: "Ideal ist immer ein Zusammengehen von Form und Funktion. Für eine simple Spielidee reicht auch eine simple Grafik, zum Beispiel "Mensch ärgere dich nicht", eine supersimple Spielidee ohne großen Aufwand. Ein Schachspiel ist wesentlich komplexer und deswegen sind die Figuren auch aufwendiger."

PCG: "Welche Faktoren heben denn Dein neuestes Spiel, 'Elisabeth I' von der Masse ab?"
RG: "'Elisabeth I' ist als anspruchsvolle Unterhaltung speziell für mehrere Spieler konzipiert, die sich entweder einen Abend lang oder aber über mehrere Wochen miteinander spielerisch unterhalten möchten. Ich hoffe, meinen Teil dazu beitragen zu können, daß gepflegte Computerunterhaltung bald zu einem Gesellschaftsspiel innerhalb der Familie werden kann."

PCG: "Was hältst Du von Spielen wie Ultima Underworld oder Alone in the Dark, welche die technischen Möglichkeiten der heutigen PCs extrem ausnutzen?"

RG: "Produkte, die alleine nur durch ihre technischen Möglichkeiten brillieren wollen, können einen Spieler nur kurz vor dem Bildschirm halten - nämlich nur so lange, wie der Effekt der neuen Technik wirkt. Ein Spiel hat aber stets seine eigene Dynamik, die sich erst nach einigen Tagen des Spielens zeigt. Die Technik in einem Spiel ist sicherlich sehr wichtig, steht aber hinter der spielerischen Konzeption an."

PCG: "Du kannst ja auf eine lange Erfahrung im Umgang mit der Softwarebranche zurückblicken. Wie hat sich die Softwarebranche in den letzten Jahren denn verändert?"
RG: "Die wilde Pionierzeit ist vorbei, in der jeder noch alles machen konnte, sozusagen Entwickler, Programmierer, Grafiker, Musiker und Tester in einer Person war. Heute arbeiten viele Leute an einem Projekt. Das erfordert Planung und Teamarbeit. Entsprechend professionell sind auch die Spiele. Allerdings ist die Begeisterung und auch der Idealismus in der Branche geblieben."

PCG: "Wenn Du der allmächtige, fiktive deutsche Software-Präsident wärst, was würdest Du denn alles ändern?"
RG: "Nun, ich würde mir wünschen, daß die Entwicklung von komplexen Spielen, die auch im Detail mit Humor und Sorgfalt ausgearbeitet sind, in der Zukunft möglich ist und nicht durch Massenprodukte erdrückt wird."

PCG: "Wirtschaftssimulationen üben einen rätselhaften Charme aus, der einen selbst über die schauerlichsten Grafiken und abscheulichsten Musikstücke hinwegsehen läßt. Worin erklärt sich der Reiz von Wirtschaftssimulationen?"
RG: "Viele Aspekte fallen mir da ein. Zum einen kann ich sie mit mehreren Leuten spielen, und jeder verfolgt dabei seine eigene Strategie. Was sich da manchmal Dramatisches vor dem Monitor abspielt! Zum anderen baue ich mir in dem Spiel eine Existenz auf, und das kann durchaus sehr schöpferisch und kreativ sein. Ich muß mich auf die Zeit einstellen, auf die Möglichkeiten, die ich in der Epoche des Spieles habe. Es gibt da Dinge, die mich einschränken, wenn ich im Spiel zum Beispiel im Mittelalter lebe."

PCG: "All diese Sachen, die Du eben angesprochen hast, sind sicherlich nicht von der Qualität der Grafik abhängig. Wie kann der Einsatz von VGA-Grafik nun den Spielwitz erhöhen?"
RG: "Zum Glück ist die Zeit vorbei, in der die Bilder nur aus den Farben der CGA-Palette bestanden. Mit der VGA-Grafik kann ein Spiel wesentlich realistischer und genauer im Detail gezeigt werden. Ich muß meine Phantasie nicht mehr quälen, um mir vorzustellen, was da auf dem Bildschirm mit wenigen Farben abgebildet ist. Eine gute Grafik wird jetzt richtig lebendig, und das spürt man beim Spielen."

PCG: "Wir hoffen es dauert nicht bis zum Jahr 2000, bis wir Dich das nächste Mal anläßlich eines neuen Spieles interviewen. Vielen Dank und viel Erfolg bei Deinem Comeback."



XWing

Wenn in den letzten Wochen das Stichwort "XWing" fiel, wurde im gleichen Atemzug der gute, alte "Wing Commander" erwähnt. Zwar kann man nun behaupten, daß "XWing" technisch und spielerisch einfach besser ist, jedoch handelt es sich beim "Wing Commander" um einen der wenigen Klassiker, der Softwaregeschichte geschrieben hat. Ob "XWing" auch dazu in der Lage ist?

Machtvolles Spektakel

"XWing" basiert auf der überaus erfolgreichen Star Wars-Trilogie, die vor über einem Jahrzehnt ihren Anfang nahm und bereits damals die Kinokassen klingeln ließ. George Lucas bannte damit ein Meisterwerk auf Zelluloid, das von vielen Regisseuren kopiert, aber niemals erreicht wurde. Seinen Perfektionismus trieb er mit seinen ausführlichen Aufzeichnungen, Raumschiffbeschreibungen und Definitionen auf die Spitze. Lucas kreierte seine eigene Welt, eine Welt, die von Licht und Schatten regiert wird. In ferner Zukunft kämpft das Gute gegen das Böse und das in einer bisher einzigartigen, expliziten Form. Die dunkle Seite der Macht wird durch das Imperium verkörpert, das über ein gewaltiges Waffenarsenal verfügt und die gute Seite endlich vernichten möchte. An die Stelle der guten Seite treten die Rebellen, die mit ihren geringeren Möglichkeiten versuchen, das Imperium so gut es geht zu bekämpfen. Aufgrund ihrer zahlenmäßigen Unterlegenheit verlassen sie sich auf ihren Kampfgeist und auf ihre wenigen ausgezeichneten Raumjäger. Hier sind wir auch

Proving Ground - „Erste Schritte in der Kadettenschule“

Wenn ein frischer Kadett die Ausbildung zu einem Raumpiloten beginnt, kann und muß er sich erst einmal auf dem "Proving Ground" mit seiner neuen Maschine vertraut machen. Der Hindernisparcours steigert sich im Laufe der Zeit in punkto Schwierigkeitsgrad und Geschwindigkeit, so daß nur die besten Flieger diesen ersten Test mühelos bestehen. Im ersten Level stehen gute acht Minuten Zeit zur Verfügung, um insgesamt 110 Tore zu durchfliegen. Jedes verpaßte Tor schlägt sich mit 15 Sekunden Zeitstrafe auf der bordinternen Uhr nieder. Das ist aber nicht alles. Zielobjekte müssen ebenfalls erfaßt und vernichtet werden. Diese stationären Geschütze erweisen sich anfangs als unbewaffnet, stößt man jedoch in tiefere Regionen des Trainingsgebiets vor, so muß man auch schon einmal den häßlichen, grünen Laserstrahlen ausweichen. Jetzt wird es dann wirklich hektisch. Es kann übrigens jede der drei Maschinen geflogen werden.



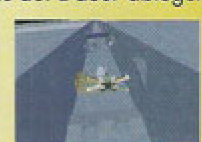


Filmfunktion - „Kamera läuft - Todesstern die Erste“





Während eines Gefechts im Weltall kann der Pilot ein integriertes Kamerasystem aktivieren, das den genauen Verlauf einer Schlacht aufzeichnet. Diese Funktion dient eigentlich der exakten Analyse eines Kampfes, kann jedoch auch zur einfachen Belustigung mißbraucht werden. Wichtigste Option ist dabei der Blickwinkel, der durch einen Raumgleiter symbolisiert wird. Auf diese Weise kann eine bestimmte Stelle sehr nah herangezoomt werden und die Kamera ist in der Lage, jede erdenkliche Position einzunehmen. Sogar die Ansicht aus einem feindlichen Jäger ist im Bereich des Möglichen und läßt ganz neue Perspektiven zu.
Rechner, die über einen gewaltigen Erweiterungsspeicher verfügen, sind in diesem Fall natürlich wieder einmal im Vorteil, können doch ellenlange Filmsequenzen aufgenommen werden, ohne daß auf die Festplatte zurückgegriffen werden muß. Nach einer Mission kann man sich dann sein aufgenommenes Filmmaterial vor Augen führen lassen und selbst beurteilen, ob man es auf Dauer ablegen oder lieber ad hoc verschwinden lassen möchte. Sehr komfortabel gelöst.

schon wieder beim Thema, denn der XWing-Jäger ist das legendärste Raumschiff, das die Allianz zu bieten hat. In "XWing" können aber auch die beiden anderen Schiffstypen (AWing und YWing) geflogen werden, so daß schon in diesem Punkt Abwechslung geboten wird.
Der Ausgangspunkt für alle Missionen und Einsätze ist das Rebellenflaggschiff Defiance, das mit modernster Technik ausgerüstet ist. In zwei Simulatoren kann der Pilot seine Fertigkeiten trainieren. Beim "Proving Ground" handelt es sich lediglich um einen überdimensionalen Hindernisparcours, hingegen können bei den "Historical Combats" schon ernstzunehmde Missionen geflogen werden. Trotzdem handelt es sich immer noch um eine Simulation und man hat nichts zu befürchten. Wagt man sich schließlich an die "Tours Of Duty" heran, so kann es schon einmal brenzlig werden. Ein Ab-



Der Sternenzerstörer ist ein harter Brocken.

Die Hauptdarsteller



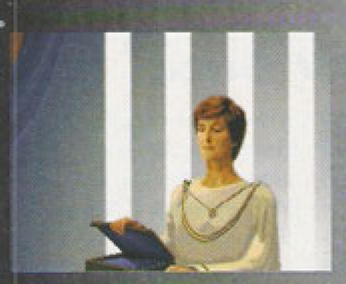
General Tarkin

Er befehligt die tödlichste Errungenschaft des imperialen Flottenbaukommandos, den Todesstern. Aufgrund seiner gewaltigen Feuerkraft kann er ganze Planeten in Stücke sprengen und das in Sekundenschnelle. Mit dieser gewaltigen Metallkugel soll den widerspenstigen Rebellen endgültig der Garaus gemacht werden.



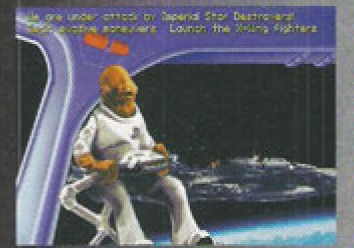
Darth Vader

Als junger Jedikrieger ließ er sich von der dunklen Seite der Macht verführen und dient seither dem Imperator mit grenzenloser Untertänigkeit. Er ist nicht nur mit dem Laserschwert ein As, sondern beherrscht auch die Tie-Fighter wie kein anderer.



Mon Mothma

Die Rebellenführerin gehörte einst zum Senat der alten Republik, bevor der Imperator seine dunklen Machenschaften begann. Sie vereidigt neue Kadetten, die sie in ihren außergewöhnlichen Reden von der guten Seite überzeugt. Näheres kann in der ausführlichen und hervorragend gemachten Anleitung nachgelesen werden.



Admiral Ackbar

Seine Rasse wurde vom Imperium versklavt. Trotzdem hatte er es geschafft, zur rechten Hand General Tarkins aufzusteigen und weiß aus diesem Grund über die Denkweise seines Gegenübers bestens Bescheid. Deshalb entspringen auch alle Missionen ausschließlich seiner Feder.



Leia Organa

Die holde Prinzessin war das jüngste Mitglied des alten Senats. Ihr Vater Bail Organa war einer der wenigen Helden der Klonkriege, zog sich aber nach der Machtergreifung des Imperators Palpatine auf den Planeten Alderaan zurück, der ja bekanntlich einer schrecklichen Demonstration zum Opfer fällt...

Anzeigen im XWing - "Displays im Überfluß"

Der XWing-Fighter zeichnet sich vor allem durch seine besondere Bewaffnung aus. Mit den hochexplosiven Protonentorpedos können riesige, langsame Ziele bereits aus großer Entfernung unter Beschuß genommen werden. Dieses Waffensystem verfügt über einen automatischen Zielsucher, so daß man nach Abschuß beruhigt abdrehen kann, um sich den nächsten Spießgesellen zu widmen. Gegen die pfeilschnellen Tie-Fighter empfiehlt sich hingegen die Anwendung der Lasergeschütze, die in Schußstärke und Feuergeschwindigkeit stufenlos geregelt werden können. Schubkraft, Laseraufladung und Schildregenierung werden über die gleiche Energiequelle gespeist. Erhöht man also das Flugtempo, so laden sich die Laser bedeutend langsamer auf und die Schilder stehen ebenfalls erst nach einiger Zeit wieder zur Verfügung. Man muß sich also entscheiden, auf welches System man den Schwerpunkt legt. Der multifunktionale Gefechtsmonitor ist eine tolle Errungenschaft der fernen Zukunft. Mit seiner Hilfe können Schiffe sowohl identifiziert als auch unter Beschuß genommen werden. Außerdem wird die Entfernung und der Zustand des angewählten Zielobjekts angezeigt. Im Gegensatz zu den meisten anderen Raumjägern ist der XWing-Fighter auch unter atmosphärischen Bedingungen einsetzbar. Das verdankt er seinen S-Folien-Flügeln, die ein- und wiederausgeklappt werden können. Eine wichtige Eigenschaft ist außerdem die erfolgreiche Unterstützung durch eine mobile R2-Einheit. Das macht die notwendige Kommunikation mit anderen Raumschiffen zu einem Kinderspiel und es können laufend die neuesten Meldungen abgerufen werden. Andere Finessen wie der Schadensbildschirm und die Fähigkeit in den Hyperraum eintreten zu können, werden aber auch den anderen Raumschifftypen zuteil. Generell kann gesagt werden, daß sich die Cockpits der drei äußerlich unterschiedlichen Jäger ziemlich ähneln bzw. alle die gleichen Funktionen aufweisen - nur eben an einer anderen Stelle.



Tour Of Duty





In drei unterschiedlichen Hauptmissionen kann man nun seine Kenntnisse in die Praxis umsetzen. Aufgabe für Aufgabe kämpft man sich an das eigentliche Ziel heran, den Todesstern endlich zu vernichten. Dabei wurde viel Wert darauf gelegt, die muntere Weltraumschlacht nicht zu einer blinden Ballerorgie zu deklassieren. So glänzen die einzelnen Aufträge durch Einfallsreichtum und Handlungsspielraum. Lediglich das übergeordnete Ziel wird festgelegt. Beispielsweise muß eine überlaufende, corellianische Corvette vor der Exekution durch ein feindliches Geschwader beschützt werden. Wer in seinem Kampfrausch auf alles feuert, was über einen Düsenantrieb verfügt, wird bei der anschließenden Auswertung sein blaues Wunder erleben. "Mission Was A Failure" ist einer der häufigsten Kommentare, der jeden wackeren Piloten schnell aus der Fassung bringt. Doch sollte man sich davon nicht abschrecken lassen, sondern weiter probieren, diese Hürde zu meistern. Blättert man einfach zur nächsten Mission weiter, so geht eine ganze Menge Spielspaß verloren und man läßt diese hervorragende Simulation bald links liegen. Die schönsten Erlebnisse sind allerdings die Aufträge auf der Todessternoberfläche. Wie im Film kann man in den Kanal eintauchen, muß feindliche Ties abschießen und gewaltigen Geschütztürmen ausweichen. Dabei muß der XWing-Fighter quergestellt werden, denn in voller Breite kommt man an diesen gigantischen Kampfkolossen nicht vorbei.



schuß der eigenen Maschine kann schnell die Gefangennahme durch imperiale Truppen zur Folge haben und man muß sich, wohl oder übel, von seinem lang gebildeten Piloten verabschieden. Im Personenregister wird er fortan unter "Captured" geführt.

Das Rebellenverdienstkreuz am Band

Eine nette Idee ist die Ordensverleihung. Hat man eine "Tour Of Duty" - insgesamt können drei absolviert werden - erfolgreich hinter sich gebracht, so steigt man in der Rebellenhierachie um einige Stufen auf. Im Personenregister kann man sich nun selbst auf die Schulter klopfen und schauen, denn schließlich hängt dort das schwer verdiente Edelmetall. "Schwer verdient" ist genau der richtige Ausdruck. Es kann nämlich kaum behauptet werden, daß "XWing" im Schnelldurchgang gespielt werden kann. Viel Geduld und noch mehr Übung sind erforderlich, um einen Auftrag im Sinne der Allianz zu meistern.

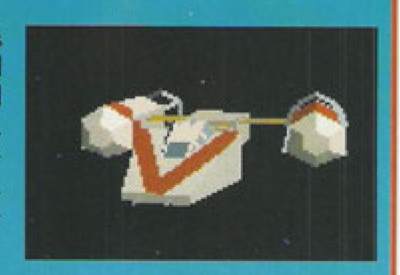
In punkto Grafik und Sound sagt der Name "Lucas Arts" eigentlich schon alles. Das Intro besticht durch hervorragend animierte Filmsequenzen, die durch die digitalisierten Soundeffekte erst richtig zur Geltung kommen. Allein die Tatsache, daß das sagenhafte Fluggeräusch

Die Schiffstypen

YWing



Beim YWing-Fighter handelt es sich um ein bewährtes Raumschiff, obwohl es in punkto Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit nicht mehr auf dem neuesten Stand ist. Seine ausgezeichnete Bewaffnung - Laserkanonen, Ionenkanonen und Protonentorpedos - macht es zu einem gefährlichen Gegner für kleine und mittlere Ziele. Charakteristisch sind für den YWing die starke Panzerung und das schnell reagierende Schildsystem.



AWing

Die Jäger der AWing-Klasse wurden von den Rebellen erst vor kurzer Zeit entwickelt. Sie zeichnen sich durch eine wahnsinnige Geschwindigkeit aus, die sogar die legendären Tie-Abfangjäger blaß aussehen läßt. Die Bewaffnung ist nicht ganz so gut, wie sein hervorragendes Scanner-System, das keinen Feind unbeleuchtet läßt.





Nebulon B Eskort Fregatte

Diese monströsen Schlachtschiffe wurden eigentlich von imperialen Technikern entworfen, werden nun aber auch verstärkt von den Rebellen nachgebaut. Der ausschlaggebende Grund dafür, ist ihre unschlagbare Feuerkraft und Tragfähigkeit, denn schließlich finden 24 Tie-Einheiten gemütlich in ihnen Platz. Als Eskorte sind sie furchteinflößend und schier unbezwingbar.

Corellianische Corvette

Dieses mittelgroße Schiff kann gleichermaßen als Truppentransporter, leichte Eskorte, Fracht- oder Passagierschiff eingesetzt werden. Aufgrund seiner geringeren Größe ist es oft fliegender Unterschlupf für Schmuggler und Kriminelle, die sich in letzter Zeit zahlreich auf die Seite der Rebellen schlagen.



Tie-Jäger

Der Turbo-Ionen-Energie-Jäger ist das bevorzugte Raumschiff der imperialen Truppen und existiert mittlerweile in drei verschiedenen Versionen: Tie-Raumjäger, Tie-Abfangjäger und Tie-Bomber. Alle drei unterscheiden sich durch Schild- und Waffensysteme, durch variierende Höchstgeschwindigkeiten und durch die äußerst wichtige Manövrierfähigkeit.



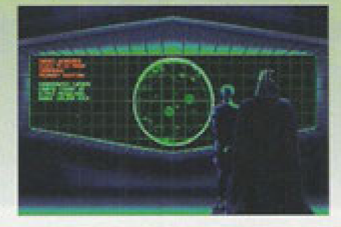
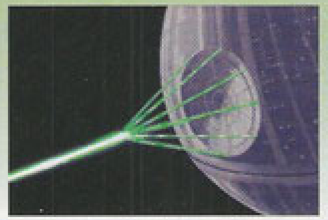
Sternenzerstörer

Der Sternenzerstörer ist mit einer Länge von 1.600 Metern das gewaltigste Raumschiff der gesamten Galaxie. Er faßt ein vollständiges Kontingent Gehmaschinen, Sturmfahrzeuge, eine komplette Division Sturmtruppen und unzählige Tie-Jäger. Seine Bewaffnung besteht aus 60 Turbolaser-Batterien und 60 Ionenkanonen, die jeden leichtsinnigen Gegner ins Schwitzen bringen.

Zwischensequenzen - „Cineastisches Erlebnis"

Nach Beendigung einer Mission - ob erfolgreich oder nicht, spielt keine Rolle - darf sich der streßgeplagte Spieler genüßlich in seinem Sessel zurücklehnen und eine der phantastischen Zwischensequenzen genießen. Kenner der Spielfilmtriologie können diese Szenen natürlich einwandfrei zuordnen und sich so noch ein wenig mehr über die fabelhafte Umsetzung freuen. Ein Höhepunkt dieser teilweise animierten Filmausschnitte ist die Zerstörung Alderaans, ein bombastisches und erschütterndes Feuerwerk zugleich. Daß da ausgezeichnete Soundeffekte und glasklare Sprachausgaben nicht fehlen dürfen, ist wohl mehr als selbstverständlich. Wer auf diese Leckerbissen verzichten kann oder sogar möchte, kann diese natürlich auch in einem speziellen Menü außer Gefecht setzen. Dann geht allerdings ein großer Teil der tollen Atmosphäre verloren.





der Tie-Fighter dem Film direkt entnommen wurde, sorgt für die passende Atmosphäre und man sitzt mit freudestrahlender Mine vor dem Bildschirm. Auf diese kurzen Einblendungen muß man aber auch während des Spiels nicht verzichten. Verläßt ein Jäger den Stützpunkt, so wird das natürlich in bester "Wing Commander"-Manier dargestellt. Viele werden nun denken, daß "XWing" einen ultraschnellen Rechner voraussetzt. Weit gefehlt. Bereits auf einem 386SX bleibt diese Raumschiffsimulation durchaus spielbar. Lediglich die größeren Missionen, die meist eine höhere Anzahl Sternenzerstörer beinhalten, bringen die flüssige Darstellung ins Wanken. Das ist aber auch kein Wunder, schließlich tummeln sich bis zu einem Dutzend dieser metallischen Ungetümer auf dem Bildschirm, und je nach Auftrag muß man sogar zwischen ihnen hindurchfliegen. Für Besitzer eines schnellen Rechners wird das natürlich zu einem bombastischen Erlebnis. Man muß sich nur vorstellen: Drei Zerstörer voraus, überall Tie-Fighter und dazu die herrlich grellen Laserblitze. Schlichtweg einzigartig. Musikalisch zeigt sich "XWing" genauso perfekt, denn die Musikstücke entspringen alle dem Originalsoundtrack. Daß das Ganze auch noch phantastisch klingt, wird wohl niemand bezweifeln.

Fazit: Die erste Wachablösung bei Science Fiction-Spielen mit Simulationscharakter zeichnet sich ab. War bislang "Wing Commander" das absolute Referenzprogramm, so kann sich nun "XWing" dieses Titels rühmen. Grafik, Sound und Gameplay setzen neue Standards, die so schnell nicht mehr erreicht werden. Oder vielleicht doch?

Oliver Menne ■

Historical Combat

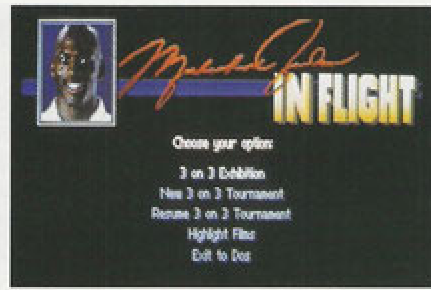
Da man den lang geschulten Kadetten natürlich nicht gleich ins kalte Wasser werfen möchte - das kann sich die Allianz gar nicht leisten - , kann man zunächst in einem Simulator historische Missionen absolvieren. Hier kann man sich eigene Kampfstrategien zurechtlegen, wobei die eigentliche Aufgabe selbstverständlich nicht vernachlässigt werden darf. Eine der ersten Missionen ist beispielsweise die Zielerfassung und Vernichtung zahlreicher Tie-Fighter unterschiedlicher Klassen und Bewaffnung. Außerdem wird auf perfektes Zusammenspiel mit dem Flügelmann besonderen Wert gelegt, denn der Verlust eines dieser exklusiven Raumjäger kann die Rebellen teuer zu stehen kommen. Kommunikation ist also ein weiterer wichtiger Punkt. Pro Raumschiffklasse stehen dem wissensdurstigen Schüler sechs Missionen zur Verfügung, was eine dauerhafte Motivation garantiert und den Umfang dieses Spiels in groben Zügen andeutet.



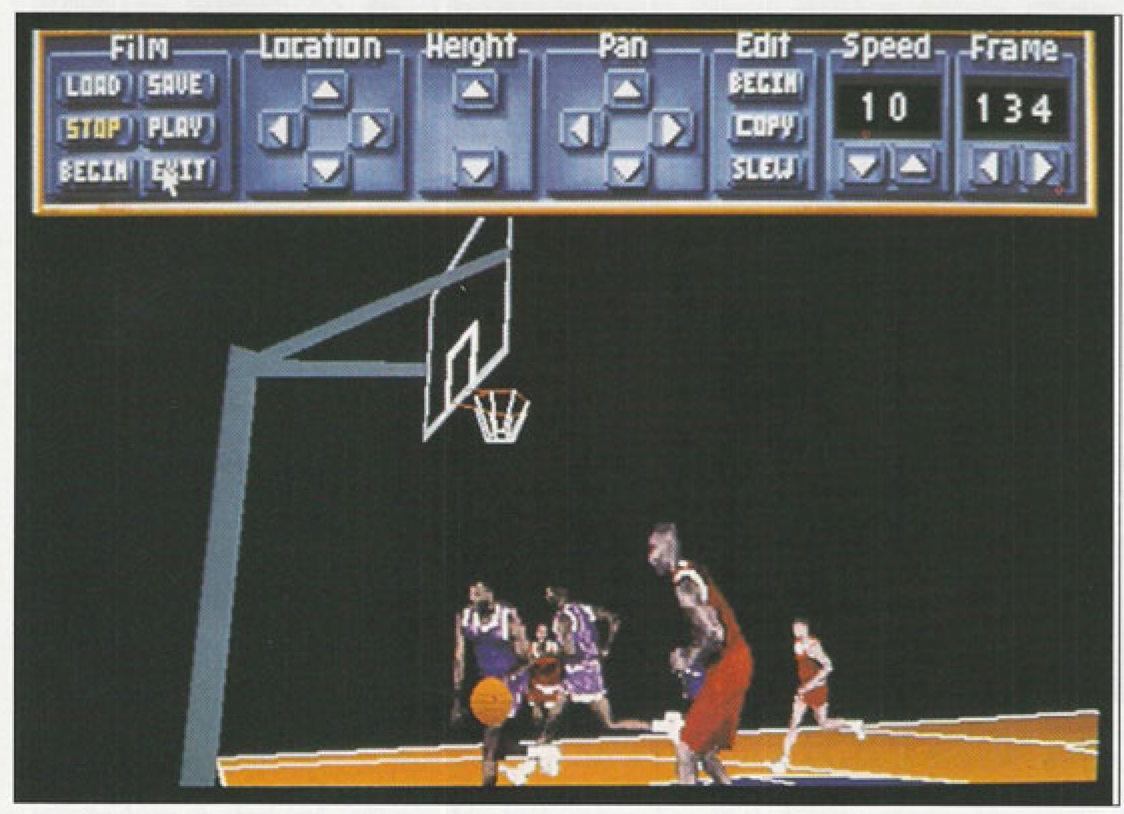




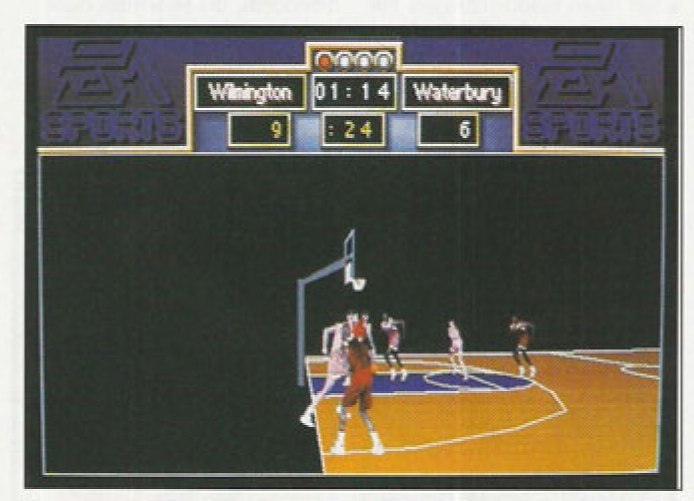


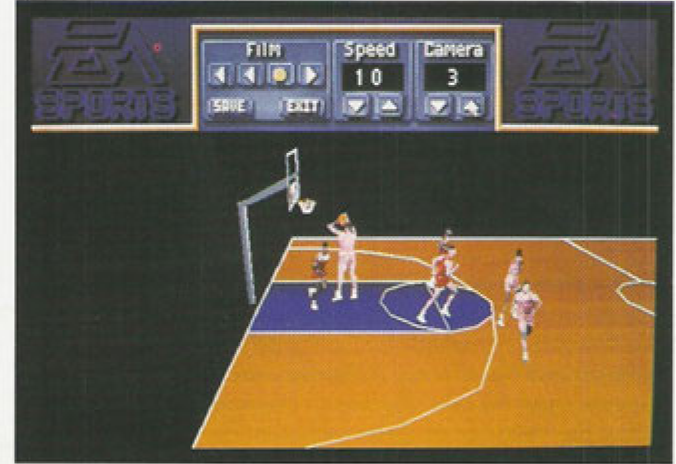


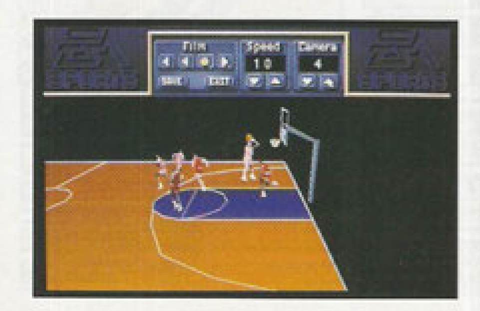


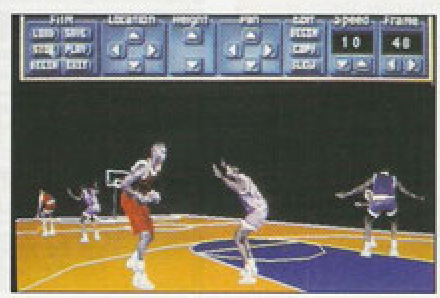


Obwohl Jordan in Flight das Basketballspiel auf die elementarsten Dinge reduziert, was aufgrund der Schnelligkeit der digitalisierten SVGA-Darstellung auch nötig ist, bringt gerade dieser Purismus den Spaß.











Michael Jordan in Flight

Überflieger

Michael "Air" Jordan ist nach dem bedauerlichen Ausscheiden von Magic Johnson bestimmt die schillerndste Persönlichkeit im amerikanischen Basketball. Seine buchstäblichen Höhenflüge dürfen nun alle Joysticksportler am heimischen PC nachvollziehen.

Wer sich jetzt schon freut, eine komplette Saison in der NBA zu verbringen, setzt leider auf das falsche Pferd. Vielmehr wird ein rassiges 3-On-3-Turnier gespielt, zu dem Michael Jordan seine ganz persönlichen Lieblinge eingeladen hat. Leider handelt es sich dabei um eher unbekannte, wenn nicht gar fiktive Spieler, die selbst den eingeweihten Basketballexperten fremd sein werden. Aus diesem Grund kann man sich auch nur mit einem der langen Kerls so richtig identifizieren, nämlich mit Michael Jordan. In Anbetracht seiner sportlichen Qualitäten, kann man jedoch schon nach kurzer Zeit über das schlichte Fehlen von Clyde Drexler, Scottie Pippen und Co. hinwegsehen.
An dem reinen Einladungsturnier nehmen insgesamt acht Mannschaften teil, die bei jedem taufrischen Wettkampf neu gebildet werden. Dazu steht ein schier unerschöpflicher Kader zur Verfügung, der wirklich eingehend geprüft werden sollte, um mit einer ausgewogenen Mannschaft auf Korbjagd gehen zu können. Danach werden in einem waschechten Ligamodus die besten vier Mannschaften festgestellt, die in der anschließenden Endrunde die beiden Halbfinals absolvieren. Der Gewinn des Finales ist natürlich das höchste der Gefühle, doch ist es bis dahin ein weiter Weg.

Spiel auf einen Korb

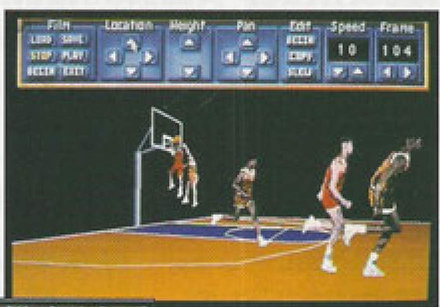
Auf dem Spielfeld wird es dann so richtig turbulent. Drei gegen drei. Das bedeutet sowohl viel Raum für ein schnelles Paßspiel als auch für spektakuläre Dunkings, die ja bekanntlich eine Spezialität des Sprungwunders Michael Jordan sind. Diese Spielerbegrenzung hat aber auch gleichzeitig zur Folge, daß lediglich auf einen Korb gespielt wird und der zweite die gegenüberliegende Seite eher als kleines Schmuckstück ziert. Dadurch gewinnt das Spiel aber deutlich an Tempo und die "Shot-Clock" tritt nur selten in Aktion. Hier läßt sich auch der erste Unterschied zum deutschen Basketball verzeichnen. Hat man hierzulande satte 30 Sekunden Zeit, um einen gedanklichen Spielzug in die Tat um-

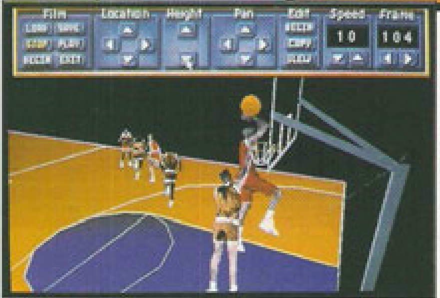
Spielerauswahl - Die Qual der Wahl

Neben Michael Jordan nehmen weitere 31 Spieler an diesem Turnier teil. Michaels Mannschaft "Wilmington" setzt sich wie alle Teams aus vier Akteuren zusammen, die in einem interessanten Menü ausgewählt werden können. Aufgrund der unterschiedlichen Spitznamen läßt sich schon erahnen, über welche Qualitäten ein Spieler verfügt. So wirbelt Henry "Helicopter" Jones wie ein wilder Sturm durch die gegnerische Abwehr und ist außerdem ein Spezialist für ausgefallene Einzelaktionen. Man sollte jedoch darauf achten, eine ausgewogene Mannschaft zusammenzustellen. Ein sehr guter Defensivspieler wird beispielsweise für eine erfolgreiche Reboundtaktik dringend benötigt und ein Weitwurfexperte kann ein verloren geglaubtes Spiel gerade noch einmal umbiegen. Wichtig ist außerdem, einige konditionsstarke Riesen im Team zu haben, die auch eine ganze Halbzeit durchstehen können, ohne auf dem Zahnfleisch zu kriechen.

Filmoption - Film ab!

Die Filmoption rundet den mehr als positiven Gesamteindruck ab. Hier kann man als Regisseur den Mausknopf schwingen und durch die zahlreichen Funktionen die Höhepunkte eines Spiels zusammenfassen. Verschiedene Blickwinkel und Kameraeinstellungen verstärken den Eindruck eine kleine Sportschau zu kreieren. Daß dabei Zeitlupe und Zeitraffer nicht fehlen dürfen, ist wohl Ehrensache. Nach einiger Zeit beherrscht man den Umgang mit den nützlichen Funktionen so gut, daß man einen sehenswerten Spielzug aus einer Art Vogelperspektive





zeigen kann und den anschließenden Dunking in der Nahaufnahme aufzeichnet. Basketballbegeisterte Freunde und Bekannte lassen sich mit solch einem Film bestimmt beeindrucken.

zusetzen, so müssen die amerikanischen Kollegen schon sechs Sekunden schneller sein. Außerdem wird nicht mit der üblichen Zonendeckung gespielt, sondern eine knallharte und unerbittliche Manndeckung sorgt für zusätzliche konditionelle Anstrengung. Daran muß man sich gewöhnen. Ist ein Spieler zu erschöpft, um mit den Kontrahenten mithalten zu können, so kann der Teamkapitän ein "Time Out" ausrufen. Jetzt kann der abgekämpfte Hüne ausgewechselt werden und das Match kann weitergehen. Man kann aber auch aus taktischen Gründen die Auswechselbank ansteuern. Wird der Punkterückstand auf die gegnerische Mannschaft größer und größer, so macht sich der Einsatz eines aggressiven Offensivexperten meistens bezahlt. Defensive und reboundstarke Spieler werden hingegen nur bei einem gewaltigen Vorsprung die Bank verlassen.
Die Steuerung ist kinderleicht. Drückt man kurz auf den linken Joystickknopf, so erfolgt ein automatischer Paß zum nähesten Mitspieler. Vor allem bei weiten Würfen muß aber darauf geachtet werden, daß kein Gegner die Flugbahn kreuzen kann, denn das hat einen sofortigen Ballverlust zur Folge. Eigentlich sichere Spiele können durch mehrere Fehlpässe schnell verlorengehen, nutzen die eifrigen Kontrahenten doch jede Möglichkeit, um einen Korb zu erzielen. Mit dem rechten Joystickknopf kann aus allen Lagen geworfen werden. Steht man direkt vor dem Korb, so setzt der sprunggewaltige Jordan zu einem markerschütternden Dunking an, der auch akustisch entsprechend unterlegt wird. Würfe aus größerer Distanz wirken natürlich nicht ganz so spektakulär.
In punkto Steuerung sieht es bei der Verteidigung ähnlich aus. Der rechte Feuerknopf läßt den guten Michael in die Luft steigen, um einen Ball abzublocken oder gar zu fangen. Sollte der Ball jedoch schon den höchsten Punkt seiner Flugbahn überschritten haben, so wird dieser Abwehrversuch bitter bestraft und die gegnerische Mannschaft bekommt die Punkte gutgeschrieben. Der linke Feuerknopf kommt lediglich im Zweikampf zum Einsatz, wenn es darum geht, dem Rivalen den Ball aus der Hand zu schlagen. Auch hier ist allerdings Vorsicht geboten; übermotiviertes Agieren kann vom Schiedsrichter leicht als Offensivfoul gewertet werden und die sportlichen Konkurrenten sind wieder im Ballbesitz.

Was in VGA schon gut ist, ist in SVGA ein Genuß

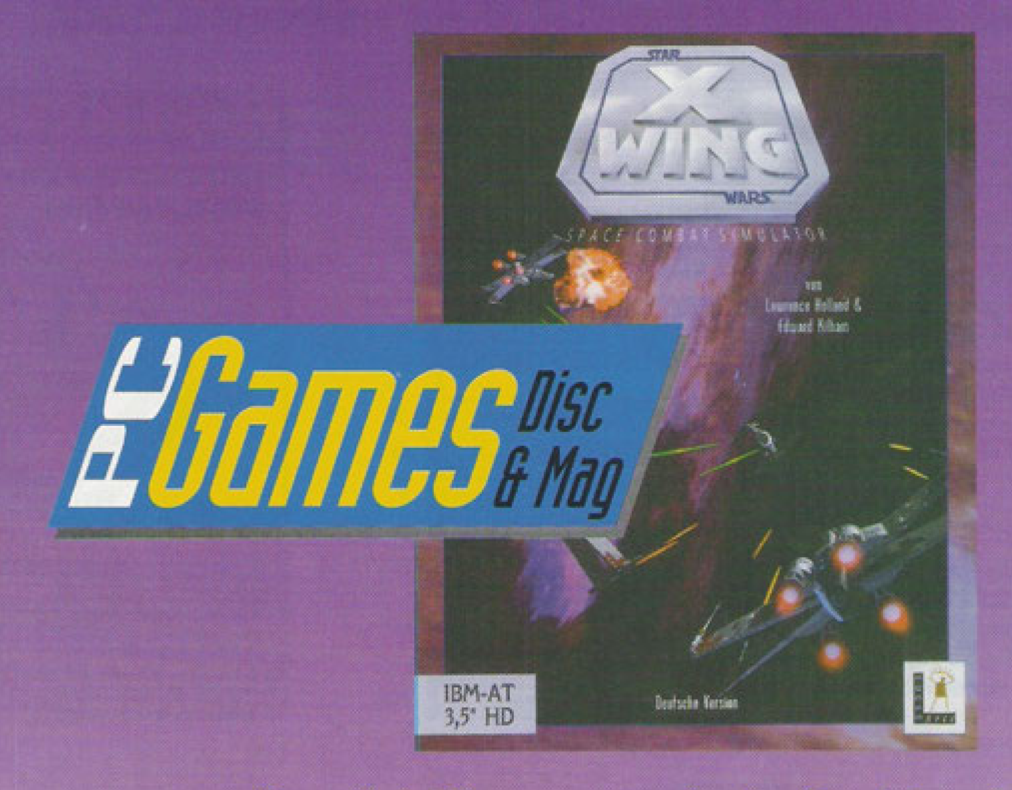
Grafik und Sound sind die Punkte, die "Michael Jordan In Flight" wirklich auszeichnen. Schon im normalen VGA-Standard können die digitalisierten Spieler durch ihren Detailreichtum und ihre nahezu perfekte Animation begeistern. Ist man jedoch in der Lage, das Spiel unter SVGA laufen zu lassen, so wirkt die eben noch hervorragende Grafik arg pixelig und verschwommen. Jetzt glänzen die Trikots der einzelnen Teams in den schönsten Farben und charakteristische Spieler können sofort erkannt werden. Das Ganze hat aber auch einen kleinen Haken. Die Darstellung unter SVGA zieht einen merklichen Geschwindigkeitsverlust nach sich, der vor allem bei langsamen Rechnern deutlich zu verspüren ist. Besitzer eines 486ers brauchen sich aber in dieser Beziehung keine Sorgen zu machen. Erwähnenswert sind ebenfalls die grafisch schön verpackten Fernseheinblendungen und natürlich Michael Jordan, der bei einem ungewöhnlichen Wurf persönlich in Erscheinung tritt. Ein hervorragend animiertes Konterfei des Namensgebers wird nun auf den Bildschirm geworfen und von einer phantastischen Sprachausgabe untermalt. "That's For The Nike-Poster" oder ein simples, sanftes "Sweet" gehören genauso zu seinem Wortschatz wie "Never Do That Again" oder "What A Heck". Wer diese nette Idee auf Dauer als störend empfindet, kann diese Kommentare selbstverständlich auch auf Eis legen und sich auf das eigentliche Spiel konzentrieren.
Fazit: "Michael Jordan In Flight" ist mit Sicherheit das beste Basketballspiel, das zur Zeit erhältlich ist. Wer sich jede Woche vor den Fernseher klemmt, um das packende Geschehen in der NBA zu verfolgen, kann auf dieses Programm kaum verzichten. Viele werden anfangs das Fehlen einer Zwei-Spieler-Option bemängeln, doch macht es auch ungeheuren Spaß gegen den Computer anzutreten.

Oliver Menne ■





"Bist Du scharf auf das Spiel des Monats?"



Das ist für uns gar kein Problem!

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für **PC GAMES** gewinnt, bekommt als Prämie, mit einer Zuzahlung von nur 49,- DM, das Spiel des Monats dieser Ausgabe! Nur den Coupon ausfüllen, ausschneiden und ab geht die Post!!

An folgende Adresse wird PC GAMES (DM 6,58/Monat) für mindestens 1 Jahr geschickt:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon, für evtl Rückfragen

Datum 1.Unterschrift des neuen Abonnenten

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: **Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.** Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2.Unterschrift des neuen Abonnenten

Bitte beachten: Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

❒ Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von PC GAMES. Bitte schicken Sie die Prämie so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon, für evtl Rückfragen

Gewünschte Zahlungsweise der Zuzahlung **DM 49,-**: (bitte ankreuzen)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

❒ Gegen Nachnahme

PCG 0593

Widerrufsbelehrung:

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: ***Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1***
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Das Urteil der Redaktion...

...will niemals den Anspruch auf Absolutheit erheben und kann es auch nicht.

Wir wollen Sie auf einen Blick umfassend darüber informieren, ob ein Spiel für Sie interessant ist oder nicht. Erst das Lesen des gesamten Artikels kann Ihnen ein umfassendes Bild des Programms vermitteln. Um aber dennoch Übersicht in das immer größer werdende Angebot an PC Spielen zu bringen, haben wir die Fülle der Einzelinformationen komprimiert. Daraus wurden zwei in der Aussage unterschiedliche Einheiten, die wir in eine ansprechende, wie leicht verständliche Form gebracht haben.

SPECS & TECS

Diese Einheit beinhaltet die Daten über Anforderungen, die das Spiel an Ihren PC stellt und wie es technisch ausgestattet ist. Darüberhinaus erhalten Sie zusätzliche Informationen über Hersteller, Preis, etc.

1 Welche Grafikkarten werden unterstützt?
2a Wird EMS-Speicher benötigt?
2b Welche CPU ist Vorraussetzung?
2c Wieviel Festplattenspeicher wird benötigt?
3 Welche Soundkarte wird unterstützt?
4 Welche Eingabemedien werden benötigt?
5 In welcher Sprache ist das Handbuch verfaßt?
6 Welche Sprache wird im Spiel verwendet?
7 Wie umständlich ist der Kopierschutz?
8 Wieviel soll das Spiel kosten?
9 Wem ist das Spiel zu verdanken?
10 Wer hat die Redaktion unterstützt?

SPECS & TECS

1 EGA / VGA / SVGA
3 Ad Lib / SoundBlaster / Roland
2a EMS
2b 386er
2c HD 12MB
4 Tastatur / Joystick / Maus
5 Handbuch: Deutsch
6 Spiel: Englisch
7 Kopierschutz: normal
8 PREIS lt. Hersteller: ca. DM 120,-
9 HERSTELLER: Microprose
10 MUSTER von: Hersteller

RANKING

1 Wirtschafts-simulation
2a 75
2b Prozent
3 Sound 75
4 Grafik 75
5 Gameplay 75
6 Originalität 75
7 Spieleranzahl: 2
8 Motivation: Monate
9 Ausstattung: normal
10 Preis/Leistung: normal

RANKING

Hier können Sie auf einen Blick entscheiden, welchen Wert dieses Programm für Sie hat.

1 Spielgenre
2a Gesamtwertung
2b Darstellung der Bewertungsskala in 10%-Schritten (An ihr orientieren sich die Wertbalken der vier Einzelkriterien sowie die visualisierte Darstellung der Gesamtwertung)
3 Höhe der Soundwertung
4 Höhe der Grafikwertung
5 Höhe der Gameplaywertung (Spielbarkeit)
6 Höhe der Originalitätswertung (Welche neuen Ideen, Spielformen hat das Programm?)
7 Soviele Personen können sich das Vergnügen teilen.
8 So lange fesselt das Spiel an den Monitior.
9 Wie aufwendig ist die Spielausstattung?
10 Wieviel bekommt man für sein Geld?

Die Bewertungseinheit stellt den Gesamteindruck des Spiels grafisch dar.
Die Meinungen über die Gratwanderung zwischen Objektivität und Subjektivität in Spieletests gehen sicherlich auseinander. Wir haben jedoch einen Weg gefunden, die Bewertungen der Redaktion an objektiven Gesichtspunkten festzumachen. Ein Teil dessen ist die nachstehende Faktorentabelle für die unterschiedlichen Spielgenres. Nach wie vor werden für die verschiedenen Bewertungskriterien Prozentwerte vergeben, die nun aber nicht gleichberechtigt einen Durchschnittswert ergeben. Verschiedene Genres stellen ja unterschiedliche Ansprüche an die Programmierung. So hat die grafische Gestaltung einer Simulation sicherlich einen höheren Stellenwert als die eines Denkspiels. Im PC Games-Bewertungssystem werden die vier Kriterien mit sog. Gewichtungsfaktoren multipliziert (siehe Tabelle).

Genre	Gewichtungsfaktor			
	Sound	Grafik	Gameplay	Orig.
Arcade Action	0,3	0,3	0,3	0,1
Jump 'n' Run	0,3	0,3	0,3	0,1
Beat 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Shoot 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Adventure	0,2	0,3	0,4	0,1
Text Adventure	0,2	0,2	0,5	0,1
Denkspiel	0,1	0,2	0,6	0,1
Simulation	0,3	0,4	0,2	0,1
Rollenspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Strategie	0,1	0,3	0,5	0,1
Sportspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Wirtschaftssim.	0,1	0,3	0,5	0,1

Der PC Games AWARD

AWARD PC Games Disc & Mag

Diese Auszeichnung für besonders empfehlenswerte Spiele ist mit keinerlei Mindestgesamtwertung verknüpft. Vielmehr wird der PC Games AWARD solchen Spielen verliehen, die sich im derzeitigen Angebot besonders abheben. Sei es, aufgrund exzellenter Programmierung, faszinierender optischer oder akustischer Machart oder besonders bemerkenswerte Spielideen. Solche Programme sollten auf alle Fälle in jede Softwaresammlung.



Space Quest 5

Alles Roger, Wilco?

Eine Menge Prominenz tummelt sich im Weltall. Captain Kirk, Mr. Spock, diverse Jedi-Ritter, und und und. Aber es gibt nur einen, der sich auch im Umgang mit Wischmop und Putzlappen versteht: Roger Wilco.

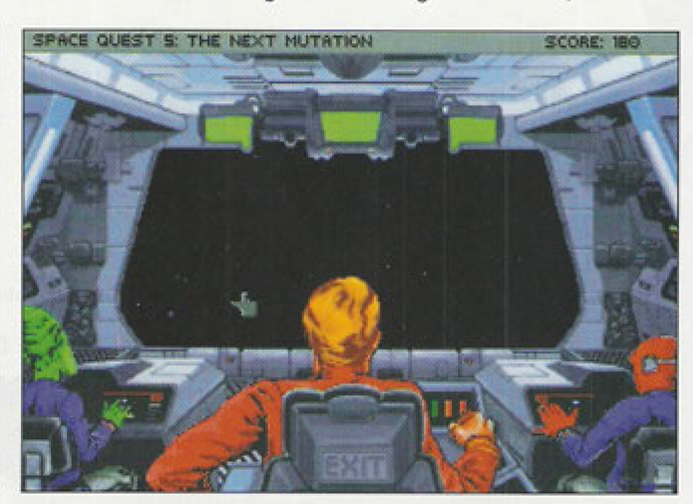
Der etwas glücklose Hausmeister feiert in seinem fünften Adventure ein grandioses Comeback. Was hat der Mann nicht schon alles durchgemacht, immer darauf bedacht, endlich den großen Durchbruch im Universum zu schaffen, was bisher aber nicht von Erfolg gekrönt war. Jetzt besinnt er sich darauf, daß manch strahlender Held zuvor eine solide Ausbildung durchlaufen hat. Also meldet er sich zum Training in der Starcon Academy. Doch wie wir Roger kennen, versüßt er sich den Tag lieber mit neckischen Simulatoren als mit dem Büffeln von Lehrstoff. Das rächt sich spätestens beim nächsten Test. Dort lernt er die Sorgen und Nöte von geplagten Schülern kennen und erscheint völlig blank zur Prüfung. Nach einer Standpauke vom Professor darf er gnädigerweise doch zum Lichtgriffel greifen und brütet über seinem Aufgabenblatt.

Roger drückt die Schulbank

Wie gut, daß wenigstens seine Mitschüler bestens vorbereitet sind. Also wird verstohlen mit den Augenwinkeln in den Blättern des Banknachbarn gespickt, wenigstens solange, bis der gestrenge Blick des Überwachungscomputers heftig Alarm schlägt. Aus ist's mit dem Traum vom Captain-Titel - er fliegt in hohem Bogen von der Schule. Also, auf ein Neues und möglichst darauf achten, daß das fliegende Anti-Spick-System nicht in der Nähe ist.

Der Anfang von Space Quest 5 sorgt bereits dafür, daß so







manches Zwerchfell arg strapaziert wird. Die Mimik der Darsteller, die ultra-coolen Sprüche und die bissigen Dialoge haben - entgegen allen Befürchtungen - nichts von ihrer gnadenlosen Qualität eingebüßt. Mark Crowe, der Co-Autor der bisherigen Folgen der Bestseller-Reihe um den berühmtesten Besenschwinger südlich der Milchstraße, hat diesmal den Schrubber selbst in die Hand genommen, sprich das gesamte Adventure in Eigenregie ohne Scott Murphy produziert. Unter tatkräftiger Mithilfe der bewährten Sierra-Crew hat er wiederum einen neuen Standard in diesem Genre gesetzt. Bereits der Vorgänger wurde von zahlreichen Magazinen rund um den Globus bis in höchste Galaxien gelobt, besonders die fantastische Grafik und die bis dato ungeschlagene Musik waren auch für den kommerziellen Erfolg verantwortlich. Und jetzt der (vorläufige) Höhepunkt in Form von Space Quest 5.

Endlich Captain!

Doch vorerst werden wir uns mit dem vorliegenden Abenteuer einige Abende versüßen können. Wer Roger und Konsorten (Prinz Alexander, Larry, Sonny Bonds) schon kennt, kann gleich einsteigen: Die allseits bekannte Maussteuerung mit der obligatorischen Symbolleiste ist uns auch diesmal erhalten geblieben. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen gibt es diesmal aber auch ein Kommando-Icon (die SQ-4-Spezialitäten "Riechen" und "Schmecken" sind nicht mehr vorhanden), mit dem andere Personen (wenn man diese aufgrund ihres etwas ungewöhnlichen Aussehens noch so nennen kann) herumkommandiert werden können. Doch einige Kreaturen scheren sich nicht viel darum, was Roger da von sich gibt.
Richtig Sinn bekommt diese Funktion erst im Raumschiff, das dem jungen Captain nach den ersten Rätseln zur Verfügung gestellt wird. Diesen Erfolg hat er allerdings nicht seinen ungeheuren geistigen Fähigkeiten zu verdanken, sondern eher einem kleinen Pelztier, das den Computer der Lehranstalt gehörig durcheinander gebracht hat. So kommt es, daß er von allerhöchster Stelle beauftragt wird, der Müllmafia, die in den Weiten des Weltraums ihr Unwesen treibt, das Handwerk zu legen.

Inklusive Galactic Inquirer

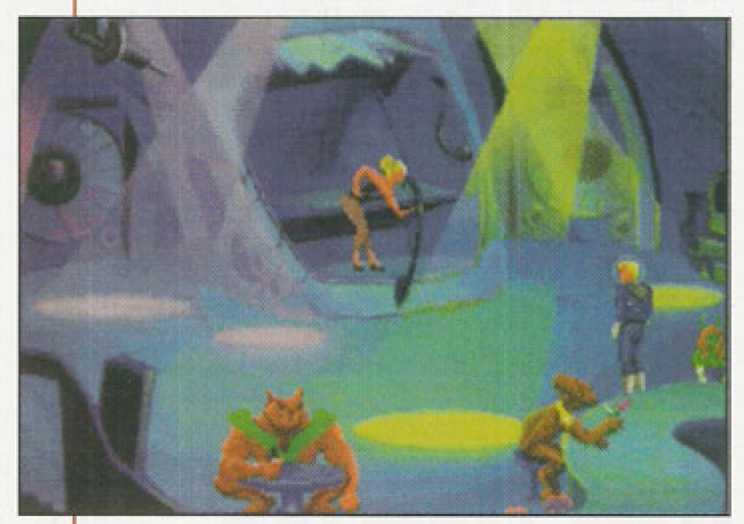
Selbstverständlich trifft er dabei auf gute und weniger gute Freunde aus vorherigen Teilen, die wie immer dezent auf andere Produktionen des Hauses Sierra bzw. Dynamix hinweisen. Auch diesmal wird ein wahres Feuerwerk an Insider-Gags abgebrannt, die für so manchen Lacher gut sind, wenn Roger Wilco über Charaktere aus anderen Spielen, Filmen und Büchern herzieht. Wie für Sierra allgemein üblich, wurde viel Wert auf das Drumherum gelegt. Als Hilfe für die ersten Gehversuche wird der "Galactic Inquirer" mitgeliefert, eine irrwitzige Zeitung mit dem Erscheinungsdatum 15. Februar 3009. Darin erfährt der Leser nicht nur, warum ein einköpfiges Baby (Sierra-Boß Ken Williams) für helle Aufregung sorgt, sondern auch alles über die Entstehungsgeschichte dieses Adventures. Wie es sich für ein kommerzielles Revolverblatt gehört, ist es von vorne bis hinten mit außerirdisch komischen Anzeigen gespickt. Dieses Extra-Gimmick ist ein echtes Erlebnis und sollte unbedingt vor dem Spielen konsumiert werden, schon allein deshalb, weil einige Geheimnisse aus Space Quest 1-4 aufgelöst werden und zwischen den Zeilen eine Menge Tips und Tricks für die Lösung der Aufgaben versteckt sind.

Unterwegs im All

Auch der Lösungsweg bis zum Captainsgrad ist freundlicherweise enthalten, so daß man Roger gleich durch die ersten Stolperstellen bugsieren kann, wobei er aber auch hier vor dem vorzeitigen Ende seiner Laufbahn nicht gefeit ist. Glücklich ist, wer seinen Spielstand häufig speichert - SQ 5 macht hier keine Ausnahme. Ein gewagter Griff, Spruch oder Schritt zur falschen Zeit

Die Space-Quest-Story

Für alle, denen es bislang versagt blieb, ein Space Quest-Adventure zu spielen, bieten wir an dieser Stelle einen kleinen Rückblick über eine der erfolgreichsten Serien, die es jemals in diesem Genre gegeben hat.
Die Wurzeln der Weltraum-Saga reichen zurück bis in die Anfänge von Sierra On-line. Damals bot der erste Teil heute fast antiquiert anmutende Hercules- und CGA-Klötzchen-Grafiken, wobei aber auch EGA-Karten unterstützt



wurden. Zur Steuerung mußte ein Joystick herhalten, während für die Texteingaben der sogenannte Parser verantwortlich war: Mit Kommandos wie "open door" oder "talk to man" wurden die damals noch recht anspruchsvollen Puzzles gelöst. In der Premieren-Version wurde erstmals Roger Wilco eingeführt, der zuverlässig seinen Hausmeisterdienst auf dem Planeten Xenon verrichtet. Der Stolz der Bewohner ist das Raumschiff Arcada, das mit dem sogenannten Star Generator ausgestattet ist und dazu dienen soll, die Sonne des Planeten zu erneuern. Bei einem Überfall von Raumpiraten wird die komplette Mannschaft getötet. Nur Roger überlebt, weil er während des Gemetzels gerade auf dem stillen Örtchen weilte. Beim Durchstreifen der Gänge der Arcada trifft er auf einen Professor, der ihm mit den letzten Atemzügen ein Paßwort verrät, um die Selbstzerstörung des Generators zu starten. Bis Roger Wilco diese Aufgabe endlich löst, ist es noch ein weiter Weg. Doch er schafft es schließlich, sich gegen seinen Erzfeind Varhoul durchzusetzen. Das Spiel mit dem Untertitel "The Sarien Encounter" ist auch in einer speziellen VGA-Version mit Soundkarten-Unterstützung erschienen.

Nicht erst mit der Etablierung der VGA-Grafik und der genialen Benutzerführung wurde die Space Quest Saga zu einem Knüller.

Varhoul, der den Kosmos beherrschen will, sinnt auf Rache. Er entführt Roger Wilco auf eine Art Dschungelplanet und will Tausende von künstlich geschaffenen Versicherungsvertretern auf die Erde schleusen. Auch im zweiten Teil "Vohauls Revenge" hat Roger wieder mit allen Arten von feindlichen Robotern, ätzenden Säuren und anderen Widrigkeiten zu tun. Erstmals werden VGA/MCGA-Grafikkarten unterstützt, aber noch nicht hinreichend genutzt.
Die Fähigkeiten der neuen Hardware kommen erstmals im dritten Teil "The Pirates of Pestulon" zum Zuge. Nach wie vor werden nur Texteingaben akzeptiert, doch wird im Jahre 1991 endlich auch eine deutsche Fassung nachgereicht. Hier zeigen sich erste Abnutzungserscheinungen bei den Sierra-Programmierern, denen erstmals die Ideen für hochkarätige logische Rätsel auszugehen scheinen. Roger landet mit einer kleinen Raumkapsel auf einer Müllhalde und versucht mit dem vorhandenen Material ein neues Gefährt zu basteln. Damit kann er nun die Weiten des Weltalls erkunden und trifft dabei auch zum ersten Mal auf die Drive-In-Station von Monolith Burgers. Im weiteren Verlauf rettet er so nebenbei noch "The Two Guys from Andromeda", die von einer gemeinen Softwarefirma namens Scumsoft entführt wurden und nun wie Sklaven neue Spiele programmieren sollen. Space Quest III unterstützt auch endlich die inzwischen weitverbreiteten Soundkarten AdLib und SoundBlaster sowie die Rolandkarte.
Mit "Roger Wilco and the Time Rippers" haben Scott Murphy und Marc Crowe ihre bislang letzte gemeinsame Produktion Space Quest IV betitelt. Fatalerweise hat Vorhaul alle Attacken unseres "Meister Propers" überstanden und lebt jetzt in der Zukunft. Ehrensache, daß sich Roger noch einmal überreden läßt und erneut den Kampf mit seinem scheinbar unbesiegbaren Gegenspieler aufnimmt. Der vierte Teil brilliert durch seine spektakuläre VGA-Grafik, die eine faszinierende Einheit mit dem erstklassigen Sound bildet. Zudem hat man dem Spiel wie bei King´s Quest V eine bequeme Maussteuerung samt Icon-Bedienung spendiert. Bei seinen Reisen durch Space Quest 10 und 12, aber auch zurück in Space Quest 1 (samt nostalgischer Monochrom-Grafik) wird der eigene Brötchengeber sowie die liebe Konkurrenz gehörig aufs Korn genommen, indem die immer neuen Versionsnummern auf gekonnte Weise verulkt werden ("King´s Quest XXXXVIII - Quest for Disk Space"). Als Zugabe wurden zur Entspannung einige nette Automaten-Spielchen integriert. Das 1991 erschienene Adventure sollte nicht die letzte Station von Roger Wilco sein - in der gelungenen Fortsetzung, die sich uns heute mit "Space Quest V - The Next Mutation" präsentiert, wurde die vorhandene Hardware noch einmal bis aufs letzte Bit ausgereizt.





Die Gesprächspartner werden in Space Quest V jetzt in das Bildfenster groß eingeblendet.

am falschen Ort - und schon heißt's Restoren. Als Befehlshaber seines "Müllschluckers" tuckert er durch die Galaxis und darf dabei seinen beiden Mitfahrern per Multiple-Choice-Auswahl Befehle erteilen. Dabei zeigt sich allerdings, daß das Raumfahrt-Epos immer mehr zum interaktiven Kinofilm degradiert. Richtig knifflige Puzzles werden - wie schon beim Vorgänger - kaum noch geboten. Vielmehr muß man nur noch in bestimmten Situationen das Inventory abklappern und auf diverse Personen oder Gegenstände anwenden. Dennoch gibt es auch hier wieder zahlreiche Gelegenheiten, Roger Wilco vorzeitig abtreten zu lassen - wie immer begleitet von einem hämischen Kommentar.
Wie nicht anders zu erwarten, wurde Space Quest 5 erneut zum Meilenstein im PC-Spiele-Bereich. Die Grafik legte noch einmal zu und der Sound klingt - unabhängig von der eingebauten Steckkarte - phänomenal. Ausgefeilte Soundeffekte und flüssige Animationen bereits ab 20 MHz tun ihr übriges, um "The Next Mutation" wieder einen Ehrenplatz im Adventure-Himmel zu sichern.
Zu beanstanden gibt es auch diesmal nur den Umstand, daß die kleinen grauen Zellen immer weniger zu arbeiten bekommen. Ansonsten dürfen sich Science-Fiction-Freunde wieder auf eine Edel-Satire rund um ihr liebstes Themengebiet freuen. Gibt es eine Adventure-Serie, die mehr lustige Einfälle pro Megabyte bietet?

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 8 MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Sierra On-Line

MUSTER von
Bomico

RANKING

Adventure

90

90 Sound, 85 Grafik, 95 Gameplay, 90 Originalität — Prozent

Spieleranzahl	1
Motivation	Wochen
Ausstattung	üppig
Preis/Leistung	normal

Veil of Darkness

Vampierboom

Etwas verspätet zum bundesweiten Kinostart von Francis Ford Coppolas "Dracula" erscheint aus dem Hause "Event Horizon" ein vergnügliches Horrorspektakel, das sich ebenfalls mit den blutsaugenden Artgenossen auseinandersetzt.



Rumänien um die Jahrhundertwende. Ein junger Pilot überquert mit seinem Flugzeug ein einsames Dorf, als plötzlich beide Triebwerke ausfallen und er eine herbe Bruchlandung hinlegen muß. Nachdem er aus dem Koma erwacht, findet er sich in einer kleinen Siedlung wieder, deren Bewohner für jeden normal Sterblichen mehr als skurril erscheinen. Da ist die Rede von Werwölfen, Vampiren und anderen Ausgeburten der Hölle. Nichtsdestotrotz versucht der blonde Jüngling seinem Retter einen kleinen Gefallen zu erweisen. Der alte Herr möchte nämlich dringend einen besonderen Hammer wieder in seinen Besitz zurückbringen, den er schon vor längerer Zeit einem gewissen Eduard ausgeliehen hat. Gar kein Problem, denkt sich der Bruchpilot und stürmt in das Zimmer der betreffenden Person. Hier beginnt für ihn das Grauen. Eduard wurde von einem gewalttätigen Bösewicht regelrecht in Stücke gerissen und der ganze Raum ist von Blut überströmt. Was für den Helden ein unverständliches, grausames Verbrechen darstellt, ist für den Rest der Bevölkerung alltäglich. Ein



Von dieser Stelle nimmt das Schicksal des jungen Mannes seinen Lauf. Deutlich sind noch die Umrisse des Flugzeuges an der Absturzstelle zu erkennen.





DIE PERSONEN IM SPIEL



Dejadre

Als Tochter des finanziell mächtigen Kirill, macht sie dem Helden schöne Augen und verspricht, sich nach dem bevorstehen Abenteuer näher mit dem jungen Piloten auseinanderzusetzen. Was das wohl heißen mag?



Kirill

Er ist ganz besessen von der Idee, endlich den prophezeiten Befreier gefunden zu haben und drängt den ahnungslosen Helden geradezu in diese Position. Aus diesem Grund bietet er jede Form der Unterstützung an, obwohl er manchmal nicht ganz auf der Höhe des Geschehens ist.



Seth

Der Besitzer des einzigen Lokals muß sich jeden Tag mit seinen außergewöhnlichen Gästen herumplagen, die nichts anderes zu tun haben, als unbestätigte Gerüchte in die Welt zu setzen. Er ist im Besitz eines äußerst wichtigen Gegenstands, ohne den das Spiel nicht zu lösen ist.



Sylva

Die treue Gemahlin des Bauers Boris ist im ganzen Dorf für ihre vorzüglichen Mahlzeiten bekannt. Jedem Mitglied unserer Zivilisation wird bei dem Gedanken Rattenfleisch zu genießen eher übel.



Der Namenlose

Dieser alte und weise Priester beherrscht angeblich die hohe Kunst der Wiedererweckung, d.h. er soll Tote aus dem Jenseits zurückholen können. Es fehlen ihm lediglich die nötigen Zutaten für diese aufwendige Prozedur.

Werwolf muß wieder einmal in das Dorf eingedrungen sein...

The Summoning 2?

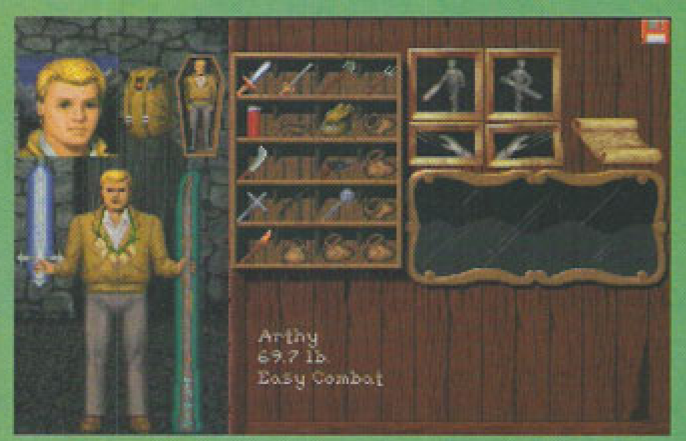
Das Programmiererteam von "Veil Of Darkness" hat sich sichtlich bemüht einen würdigen Nachfolger für den Dauerbrenner "The Summoning" zu entwickeln, der genauso fesseln und begeistern kann. Gespielt wird aus einer isometrischen Darstellung, also aus einer leicht schrägen Vogelperspektive. Auf diese Weise sind alle Gegenstände deutlich sichtbar und man behält stets den Überblick in einem verzwickten Dungeon. In diesem Punkt spielt aber auch eine andere Funktion eine große Rolle. Zwar wurde das bereits bekannte Kartensystem beibehalten, jedoch wurde für die zahlreichen Oberflächenaktionen eine weitere Option hinzugefügt. In einem direkt anwählbaren Bildschirm werden alle bekannten und markanten Lokalitäten festgehalten und können so durch einen simplen Mausklick besucht werden. Nervige Gewaltmärsche entfallen also völlig.
Inhaltlich hat sich zum Vorgänger einiges getan. Nicht nur, daß das neueste Werk in



Benutzerbildschirm - Alles in bester Ordnung

● **linke Hand:** Die Waffenhand. Um einen Gegenstand als Waffe gegen einen Feind führen zu können, muß sich dieser in der linken Hand befinden. Wie z. B. die Mistgabel, das Messer und die Gothic Mace.

● **rechte Hand:** Befindet sich ein Gegenstand in dieser Hand, so kann er benutzt werden. Auf diese Weise kann man ein Buch lesen oder eine Runde Dart spielen.



● **Karte:** Ein Klick auf diese Karte genügt, um zwischen den einzelnen Stationen hin- und herreisen zu können. Um vom Dorf zum Tempel zu gelangen, bedarf es also nur weniger Sekunden.

● **Prophecy:** Hier werden alle absolvierten Stationen markiert, so daß man sich um diese keine Gedanken mehr zu machen braucht. Was einmal abgehakt ist, kann schnell vergessen werden.

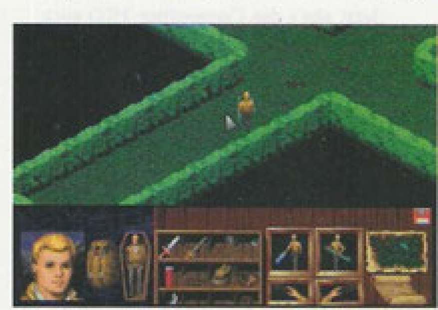
● **Der Rucksack:** Auf insgesamt fünf Ebenen können allerlei Gegenstände abgelegt werden. Ist man im Besitz eines Beutels oder einer Kiste, so können entsprechende Platzsparmaßnahmen ergriffen werden.

● **Der Sarg:** Wenn man wissen möchte, wie es um den Helden steht, so gibt diese Funktion über die momentane Verfassung Auskunft. Man sollte sich allerdings nicht davon täuschen lassen, daß man gleich zu Beginn über 300 Lebenspunkte verfügt, denn schließlich können diesmal keine Heilzauber angewendet werden.

einem völlig anderen Szenario spielt, für einen kampferprobten Dungeonrecken entwickelt sich das Spiel in eine gehaltreichere Richtung. Es muß beispielsweise mit allen Personen ausgiebig kommuniziert werden, um an dringend benötigte Informationen heranzukommen. Blindes Losschlagen hilft in diesem Fall überhaupt nichts. Auf diese Weise muß das komplizierte Puzzle nach und nach zusammengesetzt werden, denn zu Beginn ist nur eines sicher: Hinter dem ganzen steckt ein blutgieriger Vampir namens Kairn.

Neue Frage, gleiche Antwort

Das Kommunikationssystem wurde zwar kaum verändert, weist aber erhebliche Mängel auf. Viele Personen lassen sich erst zu neuen Sätzen hinreißen, wenn man eine Aufgabe gemeistert hat oder mit einem anderen Dorfbewohner gesprochen hat. Bis dahin erhält man immer wieder die gleiche Antwort, was oberflächlich betrachtet sehr ermüdend werden kann, aber so übersieht man keinen wichtigen Hinweis! Licht und Schatten also in diesem Punkt. Hervorragend ist hingegen die Idee mit den verschiedenen Aufträgen umgesetzt worden. Auf einer kleinen Schriftrolle werden alle gemeisterten Hürden farblich unterlegt, so daß man sich mit voller Kraft auf die nächste Aufgabe konzentrieren kann. Wenn man schon ein Spiel im "Auftrag-für-Auftrag"-Stil entwickelt, dann ist das bestimmt die beste Möglichkeit.



In punkto Grafik läßt sich eine deutliche Verbesserung verzeichnen. Schon allein deshalb, weil ein großer Teil des Abenteuers an der Oberfläche spielt und damit eine wirklich gelungene Abwechslung zu der üblichen Verliesatmosphäre geboten ist. Die verschiedenen Häuser und Gebäude wurden hervorragend gezeichnet, was man auch von den zahlreichen Personen ruhigen Gewissens behaupten kann. In den Zimmern befinden sich Sessel, Kommoden, Betten und alle anderen Gegenstände, die man aus dem alltäglichen Leben gewohnt ist. Sogar Kissen und Kerzen







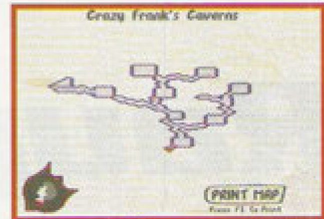



wurden nicht vergessen. Soundtechnisch gibt sich "Veil Of Darkness" einwandfrei. Das beginnt schon im sehenswerten Intro, gibt doch eine eiskalte Männerstimme einige Anweisungen im Kauderwelsch zum besten. Für alle, die dem Altrumänisch aus dem Jahre 1528 nicht mächtig sind, wird aber gleichzeitig die englische Übersetzung mitgeliefert. Auch im Spiel darf man sich von einigen digitalisierten Effekten überraschen lassen. Eine knarzende Tür, ein grausiges Wolfsgeheul, das trägt alles zu einer tollen, düsteren Stimmung bei. Die musikalische Untermalung wurde der Zeit perfekt angepaßt und so dröhnt ein Spinett ebenso aus den heimischen Lautsprechern wie eine klangvolle Klavierkomposition. In Sachen Klangqualität müssen allerdings einige Abstriche gemacht werden.

Fazit: "Veil Of Darkness" kommt spieltechnisch nicht ganz an den fabelhaften Vorgänger "The Summoning" heran. Es kann einfach zu wenig agiert werden. Vielmehr holt man sich einen Auftrag nach dem anderen und absolviert diesen mit kühler Gelassenheit. Aufgrund der starken Atmosphäre sollte man jedoch zumindest einen Blick riskieren.

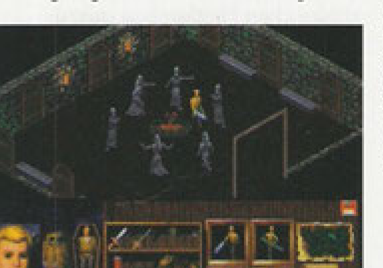
Oliver Menne ■















Creepers

Die Raupenings



Wenn ein besonders schön gemachtes Intro über den Monitor flimmert oder kleine blaue Männchen mit grünen Wuschelköpfen als Weihnachtsmänner getarnt durch den Schnee stapfen, dann kann nur Psygnosis dahinterstecken. Bei Creepers haben sie sich diesmal besonders ausgiebig mit kleinen grünen Raupen beschäftigt...

Wer jemals dem Lemmings-Fieber erlegen ist, weiß über deren ganz spezielle Eigenheiten genauestens Bescheid.

Doch nicht nur diese selbstmordfreudige Rasselbande hat Überlebensprobleme, nein, auch niedliche grüne Räupchen der eher seltenen Art Creepers wollen den Fortbestand des Stammes sichern und machen sich deshalb alljährlich auf den Weg zum Schmetterlingsbecken, um sich in wunderschöne Schmetterlinge zu verwandeln.

Doch so einfach ist das nicht, wenn der IQ nur wenig über dem der Lemmings liegt. Deshalb haben Sie die ehrenvolle Aufgabe, dafür zu sorgen, daß möglichst vielen der Creepers während der beschwerlichen Reise kein Härchen gekrümmt wird.

Raupen in Action

Tiefe Gewässer, tonnenschwere Gewichte, ätzende Säuren und sogar mobile Gebisse machen den Kriechtieren zu schaffen.

Allerdings überstehen die Creepers Abstürze in Schluchten wesentlich besser als ihre Leidensgenossen, da sie sich dann einfach zusammenrollen und der Dinge harren, die da kommen. Ist die Gefahr vorüber, robben sie weiter, als wäre nichts gewesen. Um die zahlreichen Hindernisse auszuschalten, bekommen Sie einen je nach Situation anders gefüllten Werkzeugkasten à la "Incredible Machine" zur Verfügung gestellt. Per Mausklick können die Utensilien an beliebigen Orten auf dem Bildschirm plaziert und wieder entfernt werden, allerdings darf immer nur eine bestimmte Anzahl dieser nützlichen Gegenstände gleichzeitig auf dem horizontal scrollenden Bildschirm verwendet werden. Mit Klatschen, Balken, Magneten, Ventilatoren und Trampolins lenken Sie den Raupentreck in die richtige Richtung. Zur Abwechslung sitzt Ihnen diesmal kein knackiges Zeitlimit im Nacken, dafür haben Sie diesmal ein echtes "Energie-Problem", denn all diese Aktionen kosten Punkte. Praktische Anzeigen über die noch zu rettenden Tiere oder die Anzahl der Tools am Rand des Aktionsbild-



Mit der frei plazierbaren Creeper Camera können abgelegene Winkel im Auge behalten werden.



Nach dem Purzeln in das Schmetterlingsbecken „entfalten" sich die Creepers in voller Pracht.

schirmes gewährleisten die nötige Übersicht.

Nachhilfe vom "Professor"

Als besonders praktisch erweist sich die integrierte Kamerafunktion, die man an beliebigen Stellen postieren kann und mit der man so uneinsehbare Winkel besser kontrollieren kann. Zudem können Sie in kritischen Situationen auf den Herrn "Professor" zurückgreifen, der Ihnen dann einen schlauen Tip verrät. Wenn nichts mehr hilft, dürfen Sie das Spiel vorzeitig abbrechen und sich an diesem Level noch einmal versuchen. Insgesamt 70 Levels stehen zur Auswahl, wobei Sie die Wahl zwischen vier verschiedenen Schwierigkeitsstufen haben: Von "Easy" über "Moderate" und "Challenging" bis hin zu "Brutal", das Sie so manches graue Haar kosten wird. Der Schwierigkeitsgrad steigt konstant an und macht behutsam mit den Einsatzmöglichkeiten der Gegenstände vertraut. Viele abwechslungsreich gestaltete Landschaften sorgen für die nötige Motivation. Gesteuert wird der Strategiespaß per Maus, mit der auch Präzisionsaufgaben schnell und einfach zu bewerkstelligen sind.

Wer braucht Creepers?

Spielprinzip, Bildschirmaufbau, Grafik und sogar der Sound orientieren sich überdeutlich am großen Vorbild "Lemmings". Das fängt bei Details wie dem Blubbern der Gewässer an und hört beim Paßwortsystem für den späteren Wiedereinstieg noch lange nicht auf. Während die Vorlage mit nur wenigen Pixels hohen Sprites auskommt, sind die Raupen und folglich auch ihre Umgebung etwas größer und klobiger geraten. Das Spiel wird von einigen netten Melo-

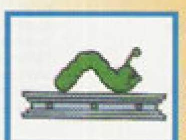


Die "Creepers-Utilities"



Die Klatsche

Genau das Richtige für Leute, die für kleine Gemeinheiten immer zu haben sind. Damit können die Creepers wie Tennisbälle durch die Landschaft gebolzt werden, wobei Flugrichtung und Geschwindigkeit des "Geschosses" nicht immer exakt kontrollierbar sind.



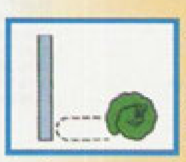
Waagrechter Balken

Ob kleine Unebenheit oder tiefe Schlucht, dieses Werkzeug überwindet jedes kleinere oder größere Loch.



Geneigter Balken

Das Pendant zum "Brücken-Lemming". Mit Schwung eignen sich diese Rampen vorzüglich, um Hindernisse zu "überrollen"



Senkrechter Balken

Manche "Kugeln" sind nur schwer zu stoppen, wenn sie erst einmal in Fahrt sind. Daher muß nicht selten diese Stange für ein gemäßigteres Tempo sorgen.



Ventilatoren

Je nachdem, in welche Richtung der Lüfter weht, werden die Creepers durch die Gegend gepustet. In der Unterwasserausführung erzeugen die Rotoren eine Wasserströmung, mit der sich die Tierchen treiben lassen können.



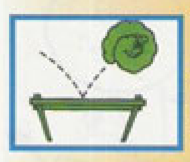
Magneten

Ganz schön anziehend, so ein Magnet. Damit werden die Raupen schnell von drohenden Gefahren weggelenkt.



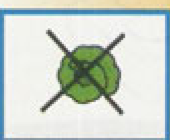
Bomben

Deren enorme Sprengkraft zerbröselt oft die ganze Umgebung, so daß diese hochexplosiven Gegenstände nie ohne Aufsicht eingesetzt werden sollten.



Trampolin

Sportlich geht´s zu, wenn die kleinen Raupen wie Gummibälle in der Gegend herumflitzen.

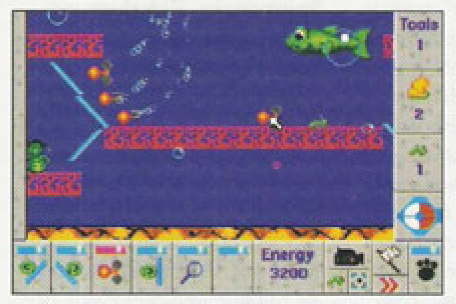


Wandlungssymbol

Kann man gerade keinen rollenden Creeper gebrauchen, hilft hier das Wandlungssymbol zum Kriecher sicher weiter.



dien untermalt, die aber nicht eine solch zauberhafte Atmosphäre wie das Psygnosis-Vorzeigespiel schaffen. Besonderes Lob gebührt der hervorragenden deutschen Anleitung, die diese Bezeichnung auch wirklich verdient. Um die Ausstattung komplett zu machen, wurde zudem ein farbiges Poster im Format DIN A2 beigelegt.
Stellt sich die Frage, wen die Programmierer mit den Creepers glücklich machen wollen. Eingefleischte Lemmings-Freaks zählen bereits die Sekunden, bis sie den zweiten Teil des Bestsellers auf der Festplatte haben, und diejenigen, die sich für diese Art von Programmen bislang nicht erwärmen konnten, werden auch die Creepers nicht mehr überzeugen können.
Man merkt, daß diesmal niemand von DMA-Design an der Produktion des Spieles beteiligt war, sondern die Leute von Destiny Software für das Werk verantwortlich zeichnen. Die Lemmings bleiben auf ihrem Sektor nach wie vor konkurrenzlos - auch wenn dieses "Eigentor" von Psygnosis uns anscheinend vom Gegenteil überzeugen möchte. Dann doch lieber das Original.
Petra Maueröder ■





SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 1 MB	Maus

Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 110,-

HERSTELLER
Psygnosis

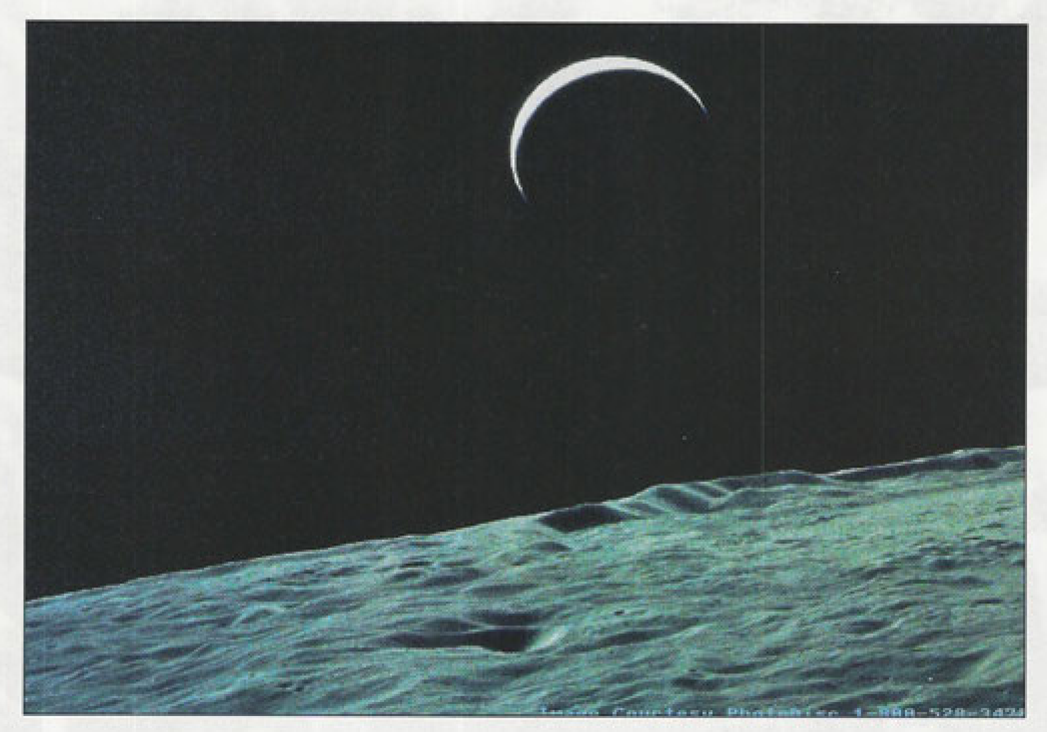
MUSTER von
Selling Points/Alliance

Spieleranzahl	1
Motivation	Monate
Ausstattung	üppig
Preis/Leistung	normal

Buzz Aldrin's Race Into Space

Pioniere am Monitor

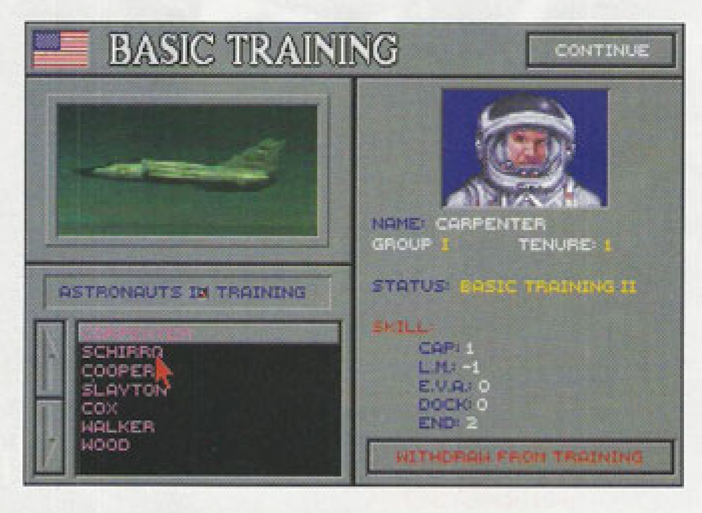
Der Titel "Race Into Space" klingt nach Action und Geschwindigkeit. Lassen Sie sich davon nicht verwirren, denn es verhält sich genau anders: Race Into Space ist eine reinrassige Strategiesimulation, gegen die manches andere Handelsspiel so harmlos wirkt wie ein Kinderreim.

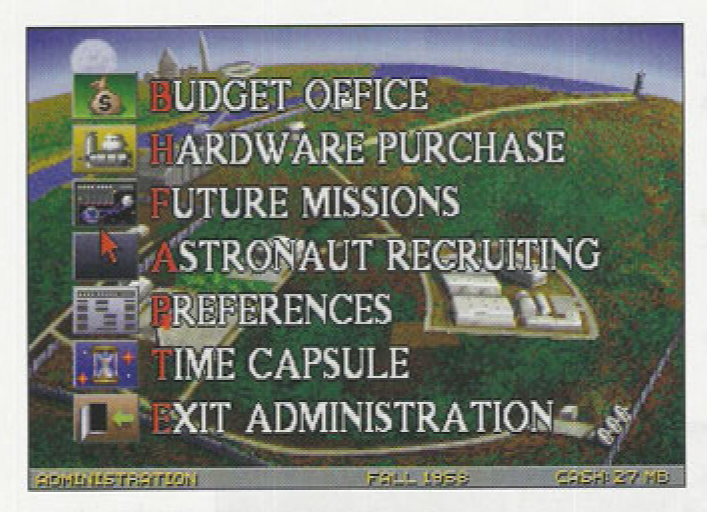


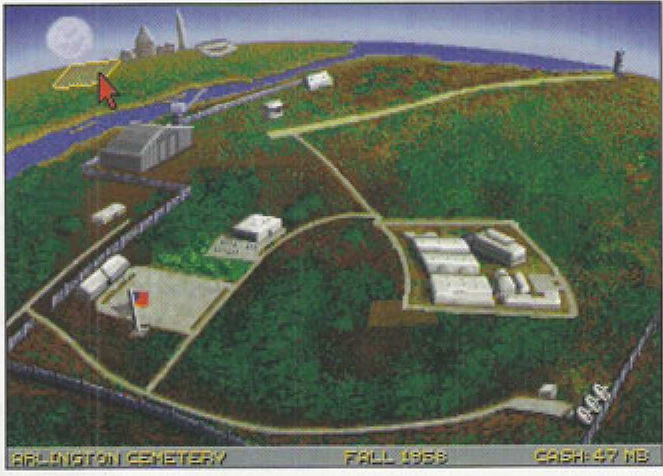
Der Einfallsreichtum, mit dem Softwarehersteller selbst den trockensten Themen eine unterhaltsame Komponente anheften, ist schon erstaunlich. Das jüngste Beispiel ist eine detailreiche Simulation von Interplay, die den Kalten Krieg zwischen der Sowjetunion und Amerika um die Vormachtstellung im Weltall spielbar machen soll: Ausgangspunkt ist dabei der Entwicklungsstand um das Jahr 1956. Aus dem anfänglich noch zweitrangigen Forschungsressort "Weltraumfahrt" entwickelte sich über Nacht ein hartes Rüstungswettrennen um das größere Wissen und die besseren Technologien. Das "Space Race" der beiden Supermächte verschlang Milliarden Dollar-Beträge, die Wissenschaft avancierte zum Medienspektakel und der jeweils betroffene Teil der Menschheit zitterte bei jedem Raketenstart am Ende sogar vor dem Fernsehgerät mit. Das Ziel, auf das beide Mächte mit Feuereifer hinarbeiteten, wurde im Juli 1969 von den Vereinigten Staaten als Etappensieger erreicht: Die Mondlandung der Raumkapsel Apollo XI. Die drei Astronauten, die diesen berühmten 'großen Schritt für die Menschheit' gehen durften, waren Neil Armstrong, Mike Collins und Buzz Aldrin.

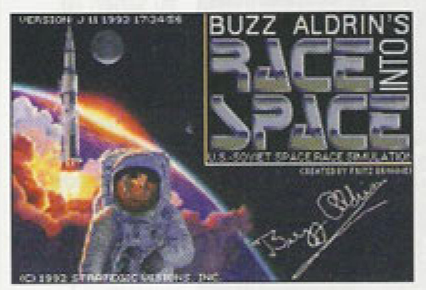
Sechzehn Megabyte Realität

Der Letztgenannte aus diesem Trio half Interplay jetzt - mehr als 20 Jahre nach dem Triumph der amerikanischen Ingenieure - dabei, die Ereignisse jener glorreichen Tage noch einmal sehenswert und zeitgemäß aufzubereiten. Zumindest audiovisuell wurde die Idee zur ersten wirklich realistischen Raumfahrtsimulation auch tatsächlich gut in Szene gesetzt: Digitalisierte Ton- und Bilddokumente aus drei Jahrzehnten Space Race sorgen dafür, daß sich der Inhalt Ihrer Festplatte um über sechzehn Megabyte aufbläht. Interplays Drang zur absoluten Authentizität blieb aber keineswegs









bei Ton- und Bildmaterial stehen, sondern zeigt sich auch deutlich in Spielbarkeit und Bedienung der Simulation: Buzz Aldrin's Race Into Space ist ein knallhart an den tatsächlichen historischen Begebenheiten orientiertes Strategiespiel, das für die vielen, strategisch weniger gut beschlagenen Computerspieler ein schwerverdaulicher Brocken sein dürfte.

Strategie-Wolf im Multimedia-Schafspelz

Ein paar bedeutende Bonuspunkte kann die Simulation bereits im optionenreichen Anfangsmenü sammeln: Zum einen kann sich der Spieler für beide Parteien - USA oder UdSSR - entscheiden (was bei einem Spiel unter Mitwirkung eines amerikanischen NASA-Veteranen ja keineswegs üblich ist). Zum anderen besteht auch die Möglichkeit, das Wettrennen gegen einen zweiten Spieler auszutragen - ein Garant für auch länger anhaltenden Spielspaß. Weitere Optionen sollen den mühsamen Einstieg in das Spiel etwas erleichtern; so etwa die drei verschiedenen Schwierigkeitsgrade, oder das vereinfachte Spielmodell 'Custom', das für beide Seiten die gleichen Kosten und die gleiche Qualität der konkurrierenden Weltraumtechnologien vortäuscht. In Wirklichkeit waren die Eigenschaften der sowjetischen und amerikanischen Weltraumhardware natürlich stark unterschiedlich - für Hardcore-Strategen werden diese Unterschiede im 'Historical'-Modell zur zusätzlichen Herausforderung.



...und dann fließen die Dollars...

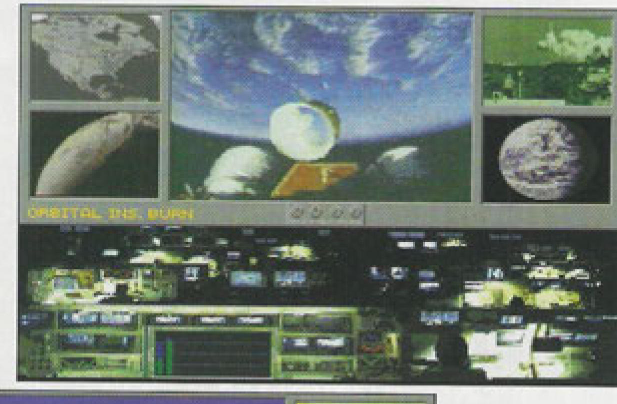
Buzz Aldrin's Race Into Space simuliert einen Zeitraum von 20 Jahren - gespielt wird abwechselnd in Runden, die jeweils die Aktivitäten eines halben Jahres repräsentieren. Sie beginnen mit ihrer Arbeit als Chef der Raumfahrtbehörde im Frühjahr 1957. Das Raumfahrtcape, das Ihnen als Hauptmenü für alle Planungen und Entscheidungen dient, ist zu dieser Zeit noch ziemlich leer. Schon bald drängen sich aber neue Gebäude auf dem Bildschirm, hinter denen sich jeweils wieder ein Untermenü verbirgt. In der Raumfahrt wer-

den bedeutende Fortschritte nur sehr langsam gemacht, deshalb wäre es unsinnig ihren knappen Etat schon jetzt für die Vorbereitung der bemannten Mondlandung (das Endziel) zu verpulvern. Einen kleinen Satelliten in die Erdumlaufbahn zu schicken wäre da schon eher ein adäquates Projekt für die ersten Raketenversuche.

Filmsequenzen als Belohnung

Aus insgesamt 57 möglichen Missionen können die Gegenspieler fördernswerte Projekte erwählen, die sie forciert vorantreiben wollen oder parallel mit anderen Projekten betreiben. Alle Raumfahrtprojekte laufen dabei nach ähnlichen Schemata ab: Der Behördenchef erteilt den Bau- bzw. Entwicklungsauftrag für die benötigten Hardwarekomponenten (Triebwerke, Satelliten, Raumkapseln usw.); in den nächsten Runden gilt es dann, die Sicherheitswerte der Ausrüstung durch 'Research & Development'-Aufträge zu erhöhen. Für bemannte Raumflüge ist außerdem eine geeignete Crew zu rekrutieren. Das Wertesystem, nach dem die Astronauten ihre Fähigkeiten beim 'Docken' oder beim Arbeiten im freien Raum verbessern und trainieren können, erinnert übrigens fast an ein Rollenspiel. Anschließend folgt dann der Raketenstart: Ob Sie mit der jeweiligen Mission Erfolg haben, hängt natürlich vor allem von Ihrer Vorarbeit ab, kann aber genauso durch den Zufall beeinflußt werden. Eine im Flug explodierende Rakete kann den Aufstieg des Spielers schnell und spielentscheidend bremsen. Als Bonbon für erfolgreiche Raumflüge wird der Spieler mit digitalisierten Videosequenzen tatsächlicher Raketenstarts belohnt. Die besagten 16 Megabyte Speicherplatz lassen dabei aber mehr erwarten, als tatsächlich zu sehen ist: Kleine Videoclips sind die Filmpräsentationen - bei zwei bis drei Bildern pro Sekunde - nämlich wirklich nicht. Für eine Belohnung für gutes Spielen und zur Aufbesserung der relativ trockenen Spielatmosphäre, sind sie aber dennoch tauglich. Eine allgemeingültige Kaufempfehlung können wir in Anbetracht der stellenweise fast erdrückenden, omnitiösen Detailtreue der Simulation leider nicht abgeben. Wer allerdings Kraft und Muse hat, sich in ein Strategiespiel konzentriert einzuarbeiten, sollte hier aufhorchen - denn bei 'Buzz Aldrin' kommt er voll auf seine Kosten.

Thomas Borovskis







Die eingespielten Videosequenzen verleihen dem ansonsten doch sehr statischen und trockenen Spiel einiges an Abwechslung und vermitteln das nötige Flair.









Sopwith Camel

Fokker Du 1 Triplane

Supermarine Spitfire

F 86 - Sabre

Mig 15

F4 Phantom

F16 - Flighing Falcon

Mig 23 „Flogger“

Sea Harrier FRS 1

Dogfight

Duell der Lüfte

Kein anderer Hersteller mischt in der Weiterentwicklung des Spielgenres 'Flugsimulation' so intensiv und bestimmend mit wie Microprose. In Dogfight geht es ausnahmsweise einmal nicht um eine neue Spielidee oder eine verbesserte Programmiertechnik, sondern um die Rückbesinnung auf das, was actionsüchtige Computerpiloten schon immer am meisten reizte: Das Duell zweier Piloten.

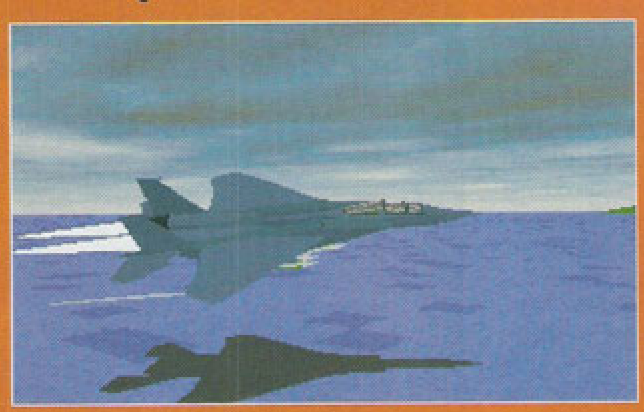

Messerschmitt BF 109


Mig 21 „Fishbed"


Mirage III

Dogfight und die anderen.

Nach einem Konkurrenzprodukt für Dogfight sucht man vergeblich: Electronic Arts´ Birds of Prey kann zwar mit der Anzahl der Flugzeuge konkurrieren, hat aber keine Zwei-Spieler-Option. Die Edelsimulationen Falcon 3.0 und F15 Strike Eagle verfügen neben ihrer überlegenen Technik auch über die Möglichkeit des Multiplaying, bieten aber andererseits nur eine einzige Maschine. Dogfight ist wohl am besten als interessanter Kompromiß zwischen bereits dagewesenen Ideen und Techniken zu bewerten: Für Hi-Tech-Freaks nur unter Vorbehalten zu empfehlen, für Freunde von DFÜ-Spielen aber vielleicht DER Flugsimulator.



Mit dieser neuen Flugsimulation versucht Microprose in eine Marktnische des Genres vorzudringen. Während der allgemeine Trend zu komplexen und immer realistischer präsentierten Simulatoren geht, wird in Dogfight nur ein einziger Aspekt von Flugspielen behandelt: Der Luftkampf - Flugzeug gegen Flugzeug. So neu sei diese Idee freilich auch nicht, könnte man hier einwenden - wenn da nicht noch die Sache mit der Multiplayer-Option und den zwölf verschiedenen Flugzeugen wäre...

Zielgruppe Multiplayer

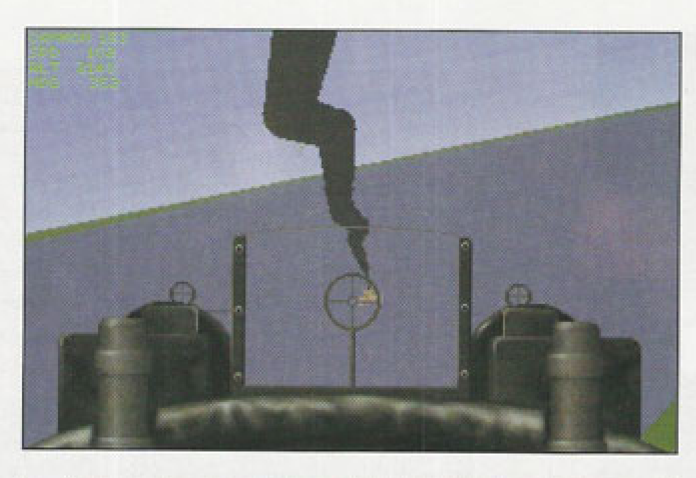
Die Zielgruppe, an die sich Microprose damit wenden will, könnte etwa folgendermaßen umschrieben werden: Spieler, die sich nicht lange in die Bedienung eines Programms einarbeiten wollen, die ihr fliegerisches Können lieber gegen einen Freund, als gegen den Computer auf die Probe stellen wollen, und die auf grafische Highlights a la "F15 Strike Eagle 3" nicht weiter erpicht sind - außerdem sollten zwei entsprechend flinke Rechner bereitstehen. Das Stichwort Multiplayer wiegt dabei zum ersten Mal mehr als alle anderen Gesichtspunkte, denn den Routinen für Nullmodem-, Modem-Duelle wurde bei der Programmierung absoluter Vorrang eingeräumt. Die Auswirkung für das Spielen im Single-Player-Modus sind dann auch dementsprechend gravierend: Trotz der zwölf Missionen, die Dogfight auch für Einzelkäufer interessant machen sollen, wirkt die Simulation technisch etwas veraltet, die Grafik unscheinbar. Besitzer eines 386er 33MHz werden sich vielleicht fragen, wo ihre Rechenpower eigentlich hinfließt, denn bis

auf die gelungene Darstellung der Flugzeuge, hebt sich nichts an der grafischen Aufmachung des Spiels vom Mittelfeld aller existierenden Flugsimulationen ab.

Zwölf mal beschränkt auf das Wichtigste

Die Anzahl der verschiedenen Militärmaschinen ist dagegen beeindruckend - zwölf Flugzeuge aus sechs verschiedenen Zeitperioden stehen zum Luftkampf bereit. Aus Geschwindigkeitsgründen - man dachte an die begrenzten Übertragungsraten im Modembetrieb - wurde auf eine permanente Darstellung des Cockpits mit allen Fluginstrumenten verzichtet. Eingeblendet werden lediglich die wichtigsten Daten, wie Flughöhe, -geschwindigkeit und -richtung sowie der Vorrat an Munition. Um den Luftkampf so bequem wie möglich zu gestalten, wurde auch bei der Steuerung (insgesamt leider etwas gewöhnungsbedürftig) nicht unnötig geklotzt: Wer die Hand nicht vom Joystick nehmen möchte, wird auch nicht durch umständliche Tastaturkommandos dazu gezwungen. Trotzdem lohnt sich der gelegentliche Griff zur Tastatur: Verschiedene Kamerapositionen - teilweise schwenkbar um bis zu 360 Grad - erleichtern dem Fortgeschrittenen das schnelle Auffinden des Gegners.

Thomas Borovskis ■



Meist beendet schon eine deutliche Rauchfahne die Auseinandersetzung in den Wolken.



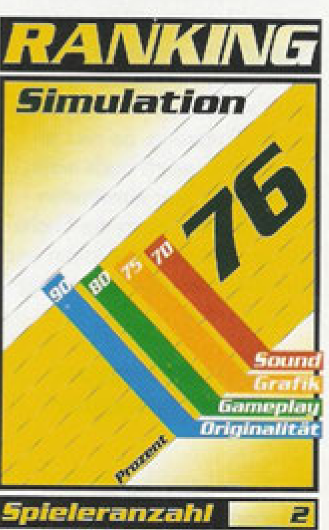


Das erste Duell mit einem Freund.

Über diesen Auswahlbildschirm knüpft Ihr Rechner Kontakt mit dem PC Ihres Gegners. Am einfachsten kommt die Verbindung natürlich über ein Nullmodem zustande. Stellen Sie dafür die maximal angebotene Baudrate auf beiden Rechnern ein, und einigen Sie sich, wer den Anrufer (Call) und wer den Empfänger (Answer) spielt. Etwas schwieriger kann es beim Spielen über das Telefonmodem werden. Wenn Sie über das Modem Ihres Gegenübers nur wenig wissen, sollten Sie zuerst versuchen, eine Verbindung mit der niedrigsten Übertragungsrate (2400 Baud) aufzubauen. Wenn das bereits schiefgeht, sollten beide Teilnehmer ihre Rechner und die Modems auf generelle Funktionstüchtigkeit überprüfen. Erst wenn das Spiel mit der untersten Baudrate reibungslos läuft, sollten Sie versuchen, schrittweise auf höhere Baudwerte hochzugehen. Viel Spaß - und erschrecken Sie nicht über die gebremste Spielgeschwindigkeit, selbst auf einem 486er. Die richtet sich nämlich streng nach dem schwächeren der beiden Rechner.





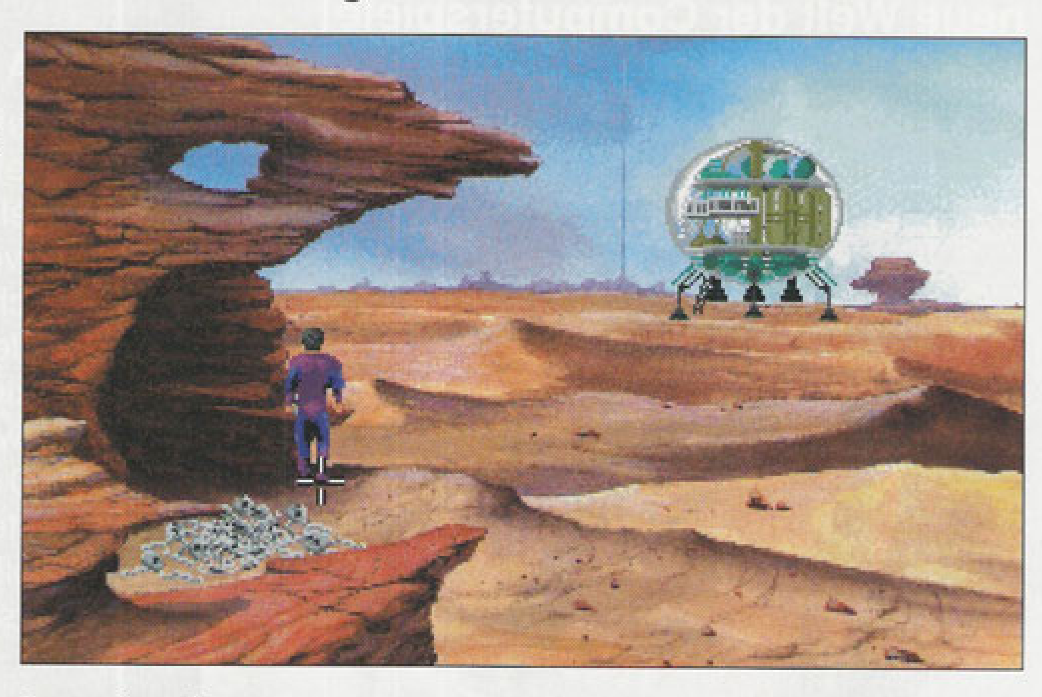


Ringworld

Startprobleme

Tsunami nennt sich ein Programmierteam von ehemaligen Sierra-Mitstreitern, die mit Ringworld ihr Erstlingswerk vorstellen. Die Vorlage dazu liefert ein schon etwas betagter Science-Fiction-Roman.

Andere Softwarehäuser haben sich schon des öfteren daran versucht, einen Roman in ein ansprechendes Rollenspiel oder Adventure umzusetzen. Egal, ob Tolkien´s Herr der Ringe oder Lovecraft´s Schauergeschichten, alles was Fantasy-Liebhaber zu ihrer Lieblingslektüre zählen, ist auch auf Diskette zu haben. Grundlage dieses Spiels ist die Ringworld-Reihe des amerikanischen Autors Larry Niven, deren erste Auflage bereits im Jahre 1970 erschien. Sollte Ihnen dieser Schriftsteller jetzt auf Anhieb nicht geläufig sein, können Sie sich vor dem Start ins Adventure mit dem fast 350 Seiten starken Paperback, das zum Lieferumfang gehört, über dessen erzählerische Qualitäten selbst ein Urteil bilden. Die Bewertung des Romans überlassen wir an dieser Stelle lieber Herrn Reich-Ranicki und Co. und stürzen uns gleich ins Abenteuer. Denn die Kenntnis des Buches ist nicht unbedingte Voraussetzung, um mit dem Spiel zurechtzukommen. Die Anleitung sowie das Intro bieten zudem eine kurze Zusammenfassung über die bisherigen Ereignisse.



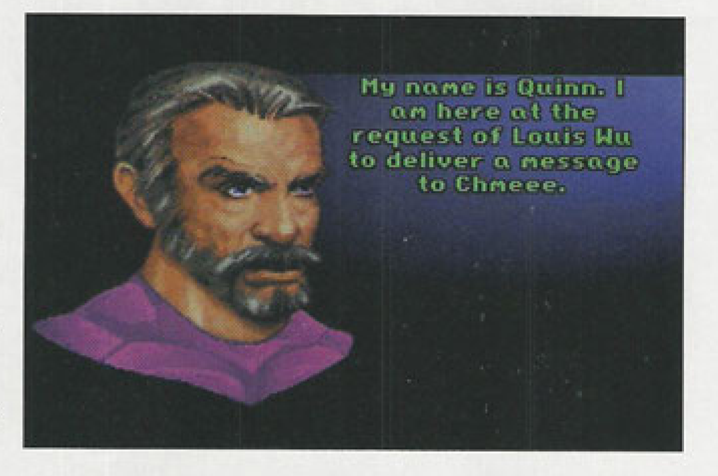
Tsunamis Debüt-Adventure merkt man die Handschrift ehemaliger Sierra-Macher deutlich an, doch ohne die Menpower des ehemaligen Brötchengebers ist es eben schwierig.

Ein Trio auf Reisen

Von der Aufmachung her präsentiert sich das Programm wie ein Sierra-Spiel. Nach der vorbildlich gelösten Installation übernehmen Sie die Kontrolle über den Söldner Quinn, der bereits bei den ersten Szenen in ernste Schwierigkeiten gerät. Doch sobald er diese erfolgreich überstanden hat, bildet er mit einem tigerartigen Wesen namens Seeker of Vengeance, das große Ähnlichkeiten mit den Kilrathis aus Wing Commander aufweist, und einer Begleiterin, die sich Miranda nennt, ein Team. Mit einem Klick auf die rechte Maustaste öffnet sich ein kleines Menü mit sechs kleinen Symbolen. Neben Laufen, Schauen, Berühren/Nehmen und Sprechen steht Ihnen außerdem ein Inventory zur Verfügung, das ganz Adventure-like auch Leitern und ähnliche sperrige Gegenstände aufnehmen kann. Das Tsunami-Menü bietet u. a. die Möglichkeit, Spielstände zu speichern.

"Müde" Grafik

Die Anleitung nennt als Minimal-Konfiguration einen 386 SX mit 16 MHz. Davor kann jedoch nur dringend gewarnt werden, denn die Grafik wird dann so langsam, daß zwischen einzelnen Bildschirmen halbe Ewigkeiten vergehen. Selbst wenn nur einzelne Dialoge wechseln, kann eine kleine Kaffeepause eingelegt werden. Auch die Animationen sind nicht sehr ausgefeilt: Im Schneckentempo schleichen die Gestalten durch die Landschaft. Besonders träge wird es, sobald mehrere Figuren gleichzeitig das Szenario bevölkern. Ab und zu wird der Bildschirm gescrollt, jedoch ist das wirklich kein überwältigen-







der Anblick. Dies ist um so erstaunlicher, da die Grafik gar nicht mal so außergewöhnlich gut ist. Eine akzeptable Geschwindigkeit wird erst auf PCs mit deutlich über 25 MHz erreicht. Daß die Künstler aber dennoch ihre Hausaufgaben gemacht haben, zeigen sie dann bei der Nahansicht der sprechenden Personen. Vor allem der Kilrathi-Verschnitt ist besonders farbenprächtig gelungen.

Klick & Cry

Was dürfen Soundkarten-Besitzer erwarten? Nur beim Intro besticht die pompöse Titelmelodie, später mündet das ganze dann in einen monotonen Summton, der je nach Umfeld seine Oktave wechselt, aber ansonsten für anhaltende Kopfschmerzen sorgt. Dazu werden gelegentlich einige Soundeffekte eingestreut, doch damit sind die akustischen Merkmale auch bereits hinreichend beschrieben. In Kombination mit der lahmen Grafik wird dem Spielspaß dadurch schon frühzeitig der Garaus gemacht.
Das Sahnehäubchen der kleinen und großen Ärgernisse ist die Icon-Steuerung. Wählen Sie ein Sinnbild an, verwandelt sich der Cursor z. B. in ein Auge. Durch einen weiteren Klick erscheint eine Beschreibung des gewünschten Objekts. Bringt Sie das nicht weiter oder haben Sie sich "verklickt", wechselt der Mauspfeil wieder in die Grundeinstellung und die ganze Prozedur kann von neuem beginnen. Auch das bequeme "Durchswitchen" von Funktion zu Funktion ist nicht möglich.

Grübel-Hausmannskost

Die zu knackenden Rätsel sind nicht außerordentlich schwierig. Gerade in den Anfangs-Sequenzen wird einem die Lösung geradezu aufgedrängt, nachdem Quinn nur drei Gegenstände bei sich hat. Welchen Gegenstand würden Sie zur Verteidigung in einer bedrohlichen Lage vorziehen - eine Diskette, eine Art Notebook oder eine Laserpistole?
Dazu kommen noch ewig lange Dialoge, die oftmals weder ausgesprochen unterhaltsam noch hilfreich sind. Im Gegenteil - es kommen Namen und Orte ins Gespräch, die für den Fortgang der Geschichte nicht wichtig sind, sondern mehr verwirren. Gelegentlich dürfen Sie aus mehreren Antworten im Multiple-Choice-Verfahren auswählen. Meistens sind aber alle Möglichkeiten richtig, wenn nicht, "biegt" es das Programm so hin, daß es trotzdem weitergeht.
Die Story bietet so viel Material, daß man gleich mehrere Seiten mit Informationen füllen müßte, um nur ansatzweise die Ereignisse um die sagenhafte Ringwelt darzustellen. Wie üblich geht es um einen der vielen Kleinkriege wegen technischer Errungenschaften - in diesem Fall das Super-Raumschiff Hyperspace II - zwischen den Menschen und einer außerirdischen Rasse, den Kzinti. Außerdem muß das spurlose Verschwinden zweier hochgestellter Persönlichkeiten beider Völker, Chmeee und Louis Wu, geklärt werden. Wer sich über die äußerst undurchsichtige und schwerverständliche Materie kundig machen möchte, wird um die Lektüre des Romans kaum herumkommen.

Verpatzte Premiere

Tsunami hat beim ersten Versuch bei einigen wichtigen Kriterien, die man für ein Adventure ansetzen kann, das Klassenziel leicht verfehlt. Das Spielsystem leidet noch an vielen "Kinderkrankheiten", wobei das Tempo der Grafik, die musikalische Untermalung sowie die Bedienung in künftigen Produktionen noch gehörig aufpoliert werden müssen, um sich gegen die hochkarätige Konkurrenz behaupten zu können. Zudem drücken einige unschöne Bugs die Stimmung, wie z. B. diverse Probleme beim Laden von Spielständen oder gelegentliche Systemabstürze. Ringworld hat zwar einen Tiger im Spiel, aber noch lange keinen im Tank und bleibt deshalb auch bei der Atmosphäre hinter den selbstgesteckten Zielen zurück. Die Motivation läßt jedenfalls schon nach ein paar Stunden nach.

Petra Maueröder ■





Cobra Mission

R-Rated

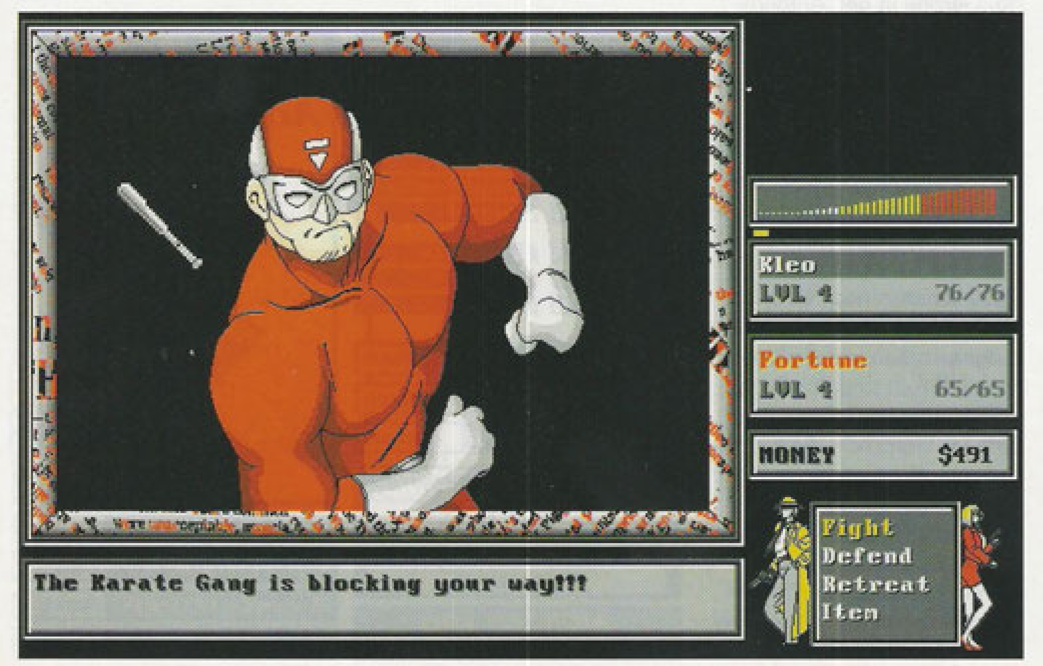
Im erbitterten Wettlauf mit der Konkurrenz versuchen die Softwarehersteller ständig mit neuen Superlativen aufzuwarten. Trotz der Gefahr manchmal über das Ziel hinauszuschießen, werden moralische Grundsätze oftmals mit den Füßen getreten.

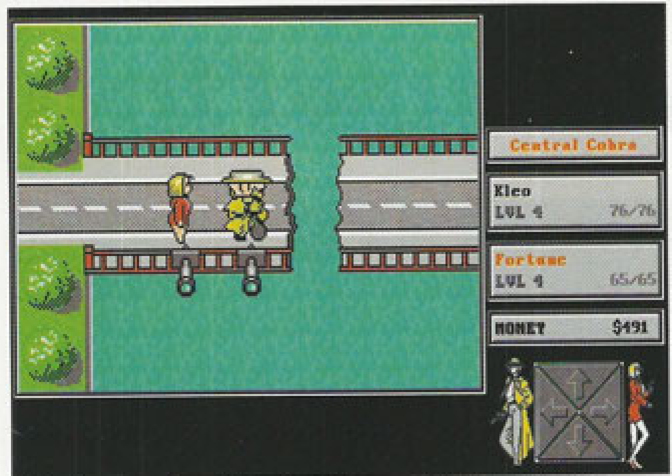
Zum Schutze der Jugend, ist das neueste Spiel aus dem Hause Megatech (bisher nur in den USA) erst für Spielfreaks ab 18 Jahren freigegeben. Ähnlich wie bei den bei uns bekannten Privatsendern, erhoffen sich die Produzenten von Violence(Soft)ware ebenfalls gesteigerte Umsätze. Erlaubt ist, was Spaß macht, und - Hand aufs Herz - wer ist nicht von ansprechenden Bildschirmschönheiten fasziniert. So verspricht auch Cobra Mission auf der Spieleverpackung Zutaten wie Nackedei- und Brutalo-Szenen. Aber dabei darf man nicht vergessen, daß die Amerikaner in dieser Beziehung uns Europäern etwas nachstehen. So hat also die amerikanische Zensur schon gehörig gewirkt, so daß man dieses Spiel guten Gewissens in den Computer laden kann, ohne beim Spielen zu erröten. Denn wer schon einmal Hugo Egon Balder´s Früchtchenshow gesehen hat, was wohl inzwischen schon zur guten Allgemeinbildung zählt, der läßt sich so leicht nicht von der Rolle bringen. Schon gar nicht, wenn es außer ein paar "oben ohne" Comicfiguren nicht viel Weiteres zu sehen gibt. Doch zunächst zur eigentlichen Handlung des Spiels.

Der japanische Comicstil trägt die Atmosphäre dieses Adventure-Rollenspiel-Mixes.

JR - Private Investigations

Die Hintergrundstory ist aus Serien wie Miami Vice oder Magnum hinreichend bekannt. Als alter Haudegen und Privatdetektiv, erhält der Spieler zu Beginn von Cobra Mission einen flehenden Hilferuf einer ehemaligen Schulfreundin. Im früher so friedlichen Cobra-City, das auf einer kleinen Insel liegt, tauchen immer mehr Rätsel krimineller Art auf. Mädchen verschwinden, werden verprügelt und mißbraucht, um anschließend für einen Zuhälter zu arbeiten. Als Kämpfer für Recht und Ordnung, folgen Sie dem Hilferuf Ihrer alten Bekannten natürlich sofort, um diesen Greueltaten ein Ende zu setzen, und den kriminellen Obermotz zum Zweikampf zu fordern. Doch vor dieses Ziel haben die Programmierer einen wahren Berg von Problemen gesetzt. Gleich nach Ihrer Ankunft auf dem Eiland, werden Sie von einer Bande überfallen. Die zwielichtigen Typen wollen natürlich Bares, doch wer ein harter Pri-





Weniger erfreulich in Cobra Mission ist die Darstellung der eigentlichen Spieloberfläche.

vatdetektiv sein will, verteidigt sein wenig Hab und Gut notfalls mit den Fäusten oder seinem Colt. Technisch bedeutet das: Mauszeiger auf Körper des Ganoven bringen, linke Maustaste drücken, und je nach Erfahrung, fügt man so seinem Kontrahenten mehr oder weniger Schaden zu. Diese Erfahrungspunkte steigen übrigens von Kampf zu Kampf. Leider ist es schon nach drei bis vier Kämpfen äußerst störend, ständig von irgendwelchen Bösewichten bedroht zu werden. Die Auseinandersetzungen sind einfach zu simpel zu meistern, als das man sie als unterhaltsam bezeichnen könnte. So durchstöbern Sie zusammen mit Ihrer alten Freundin Faythe die ganze Stadt nach möglichen Hinweisen, die zur Aufklärung des Falles dienlich sein könnten. Dabei treffen Sie auf die verschiedensten Charaktere, angefangen beim zerstreuten Wissenschaftler bis hin zur heißen Barmietze. Je nachdem wieviel Kämpfe man schon gegen die Straßengangster geführt hat, sprich wieviel Erfahrungspunkte man schon gesammelt hat, springt man von Level zu Level. Somit öffnen sich dem Spieler immer wieder neue Türen, um Hinweise oder nützliche Dinge zu sammeln. Dadurch hangelt man sich langsam durch die Story, bis man am Ende dem großen Gangsterboss gegenübersteht, um ihn endgültig zu erledigen.

Harte Kerle und heiße Mietzen

Aber was wäre schon ein richtiger Held, wenn er außer exzellenten Kampftechniken nicht auch eine Schwäche für das weibliche Geschlecht hätte? - Eben. So wird geflirtet bis zum Abwinken. Zwischendurch darf der Spielheld im kurzerhand gemieteten Hotelzimmer seine Liebhaberkünste unter Beweis stellen. Die Grafik ist hierbei nicht so sonderlich aufregend. Die zierlichen Mädels wurden, wie alle anderen Figuren des Spiels, von japanischen Comiczeichnern in Szene gesetzt. Bekannt ist diese Art von Comicfiguren aus Serien wie Captain Future. Äußerst fein gezeichnet, mit riesigen Augen und üppigen Oberweiten, gibt es an diesen Bildschirmfenstergrafiken eigendlich nichts auszusetzen. Viel schlimmer gestaltet sich das Umherrennen auf den Straßen der Stadt, nichts ist da mehr zu sehen von liebevollen Animationen, mit einem plumpen Sprite, welchen man kaum noch als Privatdetektiv erkennen kann, irrt man von Location zu Location. Trotzdem darf man nicht zu sehr nörgeln, denn da die vielen Schnickschnack-Grafikdetails bei diesem Spiel weggelassen wurden, wird es alle 286er-Besitzer freuen, daß man dieses Spiel ohne größeren Frust auch auf langsamen Rechnern spielen kann, was heute wohl nicht mehr selbstverständlich ist. Auch die Sounduntermalung kann sich hören lassen. Besitzer einer AdLib- oder einer Sound-Blaster-Karte kommen in den Genuß vieler abwechslungsreicher Musikstücke und effektvoller Geräusche. Negativ machte sich allerdings die etwas umständliche Spielsteuerung bemerkbar. Mittels mehrfach verzweigter Pop-up Menüs werden die Aktivitäten der Spielfigur gesteuert. Dabei ist es oft ein langwieriges Unterfangen, die gewünschte Funktion ausführen zu lassen. Ein Pulldown-Menü oder ein Command Screen wären hier wohl die glücklichere Lösung gewesen.

Ob das Spiel wirklich so jugendgefährdend ist wie es auf der Verpackung angepriesen wird, darf bezweifelt werden. Da wohl bei jedem Beat´em up Game mehr an Gewalt zu sehen ist, als bei den abstrakten Kämpfen dieses Spiels. Auch die Nacktszenen sind nicht so umwerfend wie zunächst erwartet. Trotzdem besticht Cobra Mission vor allem durch seine witzigen und zum Teil auch anzüglichen Texte. Für alle verkappten Privatschnüffler und Schmalspurliebhaber gibt es deshalb nur eine Devise: Zugreifen!

Thomas Brenner ■





SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 11 MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller ca. DM 130,-

HERSTELLER Megatech

MUSTER von Hersteller



RANKING

Rollenspiel

73

Prozent	
Sound	73
Grafik	70
Gameplay	75
Originalität	70

Spieleranzahl	1
Motivation	Monate
Ausstattung	gut
Preis/Leistung	normal

Lethal Weapon 3

Konvertierungsflop

Mit der Umsetzung des Filmhits Lethal Weapon 3 bestätigt Ocean ein Vorurteil aus der Zeit, in der Commodores Spielecomputer den Personal Computern noch haushoch überlegen waren: Jump & Run-Spiele für den PC seien grundsätzlich schlecht steuerbar, grafisch mickrig und nur halbherzig konvertiert.

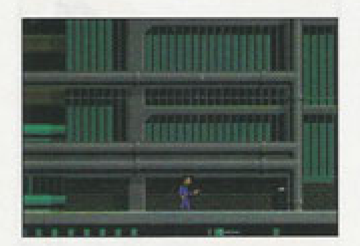


Wer sich für den heimischen Videorecorder regelmäßig Actionfilme leiht, wird an der "Lethal Weapon"-Trilogie kaum vorbeigekommen sein. In drei Filmen kämpften die Polizisten Riggs und Murtaugh gegen die Unterwelt von L.A. Im Spiel zum Film werden jetzt alle drei Filme jeweils mit einem Level bedacht - ein vierter Level steht - quasi als Bonus - zusätzlich demjenigen offen, der die Levels eins bis drei erfolgreich durchgekämpft hat...



Gefährlich langweilig

Die eine Diskette, auf der das Jump´n Run-Spiel untergebracht ist, läßt gleich ganz richtig auf die Qualität der Software schließen: Treu nach dem Untertitel des Spiels "Zwei Cops - Beide tödlich" präsentiert sich Lethal Weapon 3 als tödlich langweilige Kombination aus einer veralteten Spielidee und einer halbherzigen Umsetzung für den PC. Weder die Animationen noch die Joysticksteuerung können mit der, ebenfalls wenig unterhaltsamen, SuperNES-Version mithalten, die übrigens zur gleichen Zeit auf den Markt gebracht wird.



Typischer Konvertierungs-Käse

Es gilt, unzählige Gegner mit der Dienstpistole und Karate-Tritten ins Jenseits zu befördern. Die Animation der Polizisten und ihrer Gegnerschaft - Ninjas, Dynamitstangenwerfer, Scharfschützen usw. - wird die Melancholiker unter uns an den technischen Stand von 1985 zurückerinnern, sonst aber kaum positive Gefühlsregungen hervorrufen. Der Kampf gegen die Drogendealer, Bombenleger und Erpresser wird schon nach wenigen Minuten uninteressant und eintönig, die Grafik ist unansehnlich, die Animationen absolut unpassend zur Scrolling-Geschwindigkeit und der Sound Blaster ließ sich in manchen Rechnerkonfigurationen keinen einzigen Ton entlocken. So bitte nicht!

Thomas Borovskis ■







Obwohl es sicherlich schwierig ist, solche Actionspiele für den PC zu entwickeln, hat man sich hier nicht gerade mit Ruhm bekleckert.

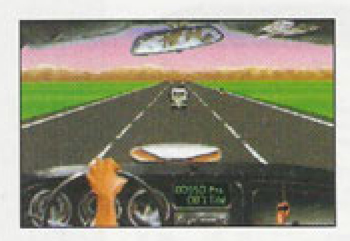


Wacky Funsters

Fun-Sampler

Sie sind ein Fan von Al Bundy und seiner schrecklich netten Familie? Dann haben wir hier das Richtige für Sie: "Wacky Funsters - the geekwad's guide to gaming"!

Der Anfang erinnert ein wenig an klassische Rollenspiele: Ein kleiner dürrer Junge mit Brille wird beim Versuch, ein Computerspiel zu starten, in den Rechner hineingezogen und dort von King Wacky, dem König des Spaßreiches, gebeten, in seinem Reich durch exzessive Ausübung von fünf verschiedenen Spielen wieder für Spaß zu sorgen. Spätestens beim Geschwafel dieses Herrschers wird klar, daß es sich hier um



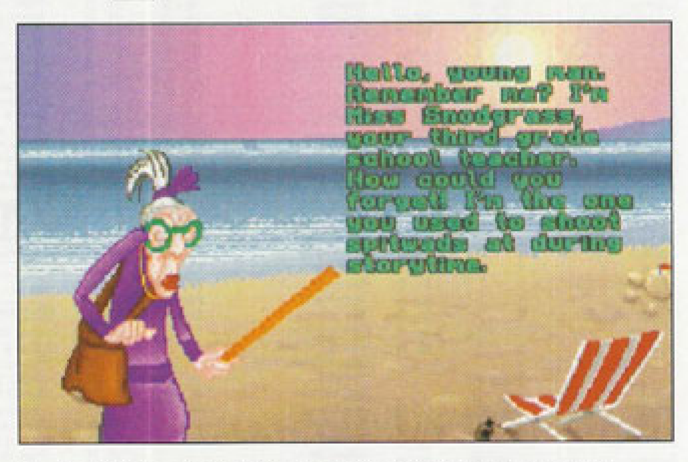
Satire handelt. Allerdings hätte man das auch schon auf der statt eines Handbuchs beiliegenden Referenzkarte feststellen können, denn die Tasten F6 mit "Order Pizza" oder F9 mit "Make You Smarter" zu belegen, ist nicht gerade branchenüblich.

Fast Food für Computerspieler

Doch nun zu den eigentlichen Spielen, wobei die Qual der Wahl beinahe so groß ist wie bei McDonald's, so daß ich nun versuchen will, die fünf zu überwältigenden Spiele in Form einer Art Hitparade darzustellen. Mit Abstand auf Platz 5 landet "Ping", eine Tennissimulation, deren Grafik auf dem Stand eines Telespiels der frühen siebziger Jahre ist. Zwischen zwei beweglichen Balken am rechten bzw. linken Bildschirmrand, von denen Sie einen kontrollieren, werden "Bälle" hin- und hergespielt, bei denen es sich allerdings um Handgranaten handelt. Auf Platz Nummer 4 findet sich "Steroids", das ein Abkömmling von "Asteroids" ist. Nach einem kurzen Intro mit zwei Bodybuildern müssen durch geschickte Bewegungen Moleküle von Steroid-Dopingmitteln zerstört werden, die allerdings bei falscher Berührung zum Aufblähen und schließlich zum Zerplatzen der Spielfigur führen. Auch hier bietet lediglich die Pervertierung eines altbekannten Spiels einen gewissen Reiz.

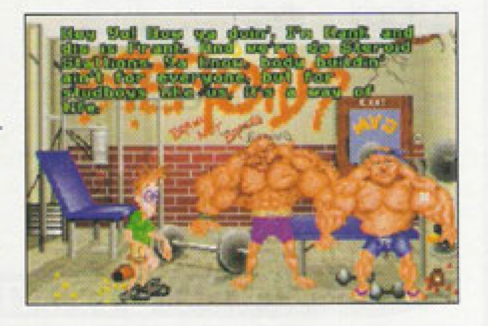
Die Top Three des schlechten Geschmacks

Die Bronzemedaille geht an "Big Guys with Muscles", eine recht simple Street-Fighting-Variante, bei der zuerst zwei Muskelprotze und dann die alte Klassenlehrerin unseres "Helden" zusammengeschlagen werden müssen. Leider nur den zweiten Platz erreichte "Rambi vs. Blambo". Rambi ist ein Rehkitz mit Maschinengewehr, in dessen Rolle sie auf einem einfachen Schießstand versuchen, möglichst viele Jäger wegzuballern. Doch nun zur Nummer 1: In "Roadkill!" ist der tägliche Weg ins Büro die Herausforderung. Um mit Ihrem Auto rechtzeitig da zu sein, müssen Sie über eine Menge Tierchen hinwegrauschen, und lästige Schnarchnasen werden einfach mit Bordraketen hinweggefegt. Grafik und Sound sind bei diesen drei Spielen halbwegs in Ordnung, lediglich die Reaktion auf Tastatur und Maus ist etwas träge. Ein echtes B-Game.



In der Street Fighter-Variante soll man sich seiner alten Klassenlehrerin annehmen.

Fazit: Bei "Wacky Funsters" überzeugen die geschmacklosen Dialoge, die als Intro zu jedem einzelnen Spiel gehören, die Spiele selbst sind jedoch allesamt, naja. Allerdings wird das Versprechen auf der Packung eingehalten: "Everyone will have 15 minutes of FUN!"



Peter Freunscht ■



SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 4 MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 80,-

HERSTELLER: Tsunami

MUSTER von: Hersteller

RANKING

Arcade Action

58

Spieleranzahl	1
Motivation	Stunden
Ausstattung	schlecht
Preis/Leistung	normal

Mario Teaches Typing

Prädikat sinnvoll!

Mit der sinnvollen Nutzung der Stunden, die PC-Anwender jährlich mit dem Suchen von Tasten verbringen, könnte die Produktivität so mancher Firmenabteilung drastisch gesteigert werden. Klempner Mario zeigt uns wie.



Ob im Großraumbüro oder im heimischen Computerzimmer, es ist jeden Tag hunderttausendfach dasselbe: Suchend kreisen die Zeigefinger über den Computertastaturen. Das verbreitete Zwei-Finger-System bei der Text- oder Dateneingabe erfreut sich nach wie vor größter Beliebtheit. Dabei hat gerade die Weiterentwicklung der elektronischen Datenverarbeitung in den letzten zehn Jahren dazu geführt, daß schnelles Maschinenschreiben nicht mehr nur für Sekretärinnen zum Handwerkszeug gehört. In fast allen Berufen, für die das Abitur eine Grundvoraussetzung ist, greift man heute täglich zum Keyboard. Wie drastisch ein guter zehn Finger-Tippstil die ermüdende Tätigkeit der Dateneingabe doch verkürzen kann, scheint aber kaum jemanden zu jucken: Maschinenschreiben steht nicht im Lehrplan der Gymnasien, und wird dort wahrscheinlich auch nicht so bald zu finden sein.

Lehrer Dr. Mario

Wer der sinnlosen Zeitverschwendung durch das Zwei-Finger-System selbst beikommen will, kann in der Volkshochschule einen entsprechenden Kurs belegen oder sich neuerdings auch vom Computer dabei helfen lassen: Mario Teaches Typing ist ein Schreibmaschinenkurs für lernwillige Autodidakten. Auf dem Weg vom Tastensucher zum Chefsekretär wird man dabei von der populären Nintendo-Figur Mario begleitet, die den Lernfortschritt streng überwacht, Tips gibt, und auch als animierte Spielfigur dient. Bevor die Lektionen beginnen, muß sich der Schüler aber erst sein Etappenziel setzen: Zehn Wörter pro Minute (WPM) dürften bei blutigen Anfänger wohl für die ersten Wochen genügen.

Verspielte "Masche"-Stunde

In Lektion 1 stehen die elf Tasten der mittleren Buchstabenreihe auf dem Lehrplan. In klassischer Jump & Run-Manier kommen der Spielfigur Schildkröten und Steine mit jeweils einem Buchstaben entgegen - der Druck auf die entsprechende Taste wirft das Hindernis vom Bildschirm. Wenn die Mittelreihe gut beherrscht wird, können die anderen Tastenreihen in das Spiel aufgenommen werden. Eine zweite Lektion, die parallel zur ersten eingeübt werden sollte, ist in einer Unterwasserwelt angesiedelt: Mario wird von bissigen Wassertieren verfolgt und allein der Spieler bestimmt seine Fluchtgeschwindigkeit durch schnelles und korrektes Nachtippen von vorgegebenen Kurzwörtern. Damit sich der Schüler keinen unsauberen Halbstil angewöhnt, zeigt das Programm zu jedem Buchstaben an, welcher Finger verwendet werden muß. Tippfehler werden ebenso penibel mitgezählt, wie die Anzahl der Anschläge pro Minute. Die dritte Lektion ist für fortgeschrittene Typing-Studenten gedacht, und fordert eine Schnelligkeit von 30 WPM als Aufnahmekriterium.



Eine pfiffige Idee

Die Meinung "Etwas Gescheites kann das ja nicht sein!" mußten selbst die größten Skeptiker in unserer Redaktion zurücknehmen. Mario Teaches Typing ist ein vollwertiger Ersatz für trockene Schreibmaschinenkurse. Die spielerischen Elemente mit bewegter Grafik und Soundkartenmusik stören die Konzentration des Schülers nicht, und sorgen sicherlich für eine entspanntere Lernatmosphäre als ein vollbesetztes Klassenzimmer mit 30 ratternden Schreibmaschinen. Ob das am Ende der Ausbildung ausgedruckte "Mario-Meister-Zertifikat" von Ihrem Arbeitgeber als Qualifikationsnachweis anerkannt wird, steht allerdings offen.

Thomas Borovskis ■



Dr. Mario entpuppt sich als ein sehr motivierender, aber auch gestrenger Tipplehrmeister.



Skat 2010

Ramschen mit Windows

Daß auch das altbekannte Kartenspiel Skat von der Windows-Welle überschwappt werden würde, stand wohl außer Frage. Wenn Sie sich also demnächst wieder im grauen EDV-Streß befinden, können Sie von nun an schnell mal zwischendurch einen Grand-Hand durchziehen. Multitasking macht´s möglich.

Highscore

Platz	Name	Spiele	Gewinn
1	K.Byte	42	14.07
2	Mr.Bit	43	17.38
3	K.Byte	57	16.22
4	Mr.Bit	66	21.61
5	Mr.Bit	78	22.09
6	Mr.Bit	89	12.97
7	Mr.Bit	95	18.08
8	Mr.Bit	96	15.88
9	K.Byte	107	22.98
10	Mr.Bit	118	20.21

Spielende: offen / nach 2 Std. / 1000+Datum / wenn Pleite / 48 Spiele nach der Skatordnung

zurück zum Spiel

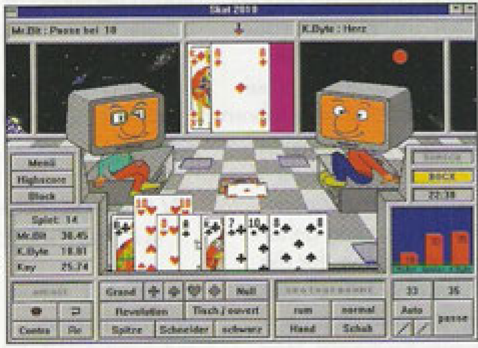
Skat ist ohne Zweifel das beliebteste deutsche Kartenspiel. Nach offiziellen Schätzungen gibt es über acht Millionen Skatspieler allein im Bundesgebiet. Entstanden ist das Spiel Anfang des 19. Jahrhunderts in Thüringen. Skat enthält neben dem Grundgedanken des L´Hombre Spiels auch den des Wendischen Schafkopfs und des Tarocks. Die Spielregeln sind einigermaßen kompliziert und es ist sehr mühselig, sie anhand einer Beschreibung zu erlernen. Besser ist es, wenn man sich von erfahrenen Skatspielern einführen läßt oder eben mit einem guten Skatprogramm übt. Sollten also Ihre Skatkenntnisse nur flach oder schon etwas angestaubt sein, ist das nicht so schlimm, denn Ihre Gegenspieler, Mr. Bit und K.Byte (also sowas!), verzeihen auch mäßige Spielstärke von Skatneulingen. Dies soll aber nicht heißen, daß alte "Skathasen" keine Freude mit dem Programm haben werden. Denn ein ausgereifter Programmalgorithmus sorgt für spannende Spiele über Stunden. Probleme treten lediglich beim Reglement auf. Grundsätzlich ist Skat zwar ein Spiel mit genau definierten Regeln, diese werden aber von Region zu Region gebeugt, deshalb kann es zu Unstimmigkeiten zwischen Spieler und Programm kommen. Um diesem unangenehmen Effekt entgegenzuwirken, lassen sich einige Regel-Konfigurationen, wie beispielsweise Spitze, Revolution oder Contra-Re, vor Spielbeginn einstellen.

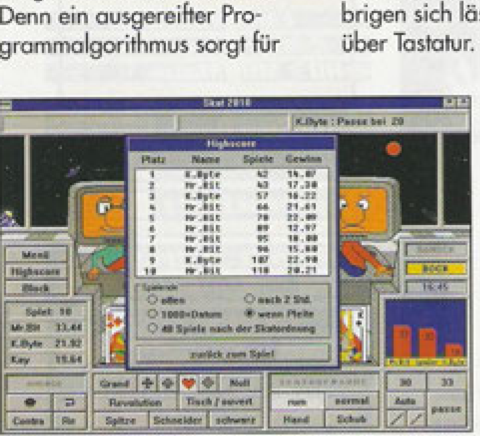


Regionale Regelunterschiede sind einstellbar

Die angenehme Benutzerführung des Programms ist dem allgemeinen Windows-Niveau angepaßt, damit erübrigen sich lästige Eingaben über Tastatur. Sämtliche Ergebnisse aus den einzelnen Spielen werden natürlich tabellarisch festgehalten, und mit etwas Glück dürfen Sie sich sogar in der High-Score-Liste verewigen. Die Grafik ist ausreichend und im Zeitalter der Multimedia-Technik enttäuscht Skat 2010 auch die Ohren nicht: Vorausgesetzt Sie haben eine geeignete Soundkarte, können Sie Ihre beiden Mitspieler auch sprechen hören. Einen unterhaltsamen Skatabend mit Freunden kann das Programm damit aber sicherlich nicht ersetzen. Da zum eigentlichen Skat wohl etwas mehr gehört als nur Reizen und Ansagen. Trotzdem stellt Skat 2010 eine gelungene Alternative dar, da es den Skatbegeisterten die Möglichkeit bietet, ihren Spieltrieb zu besänftigen, auch wenn keine Mitspieler in der Nähe sind. Für alle computerbegeisterten Skatfreunde ist dieses Programm also ein absolutes Muß!

Thomas Brenner ■







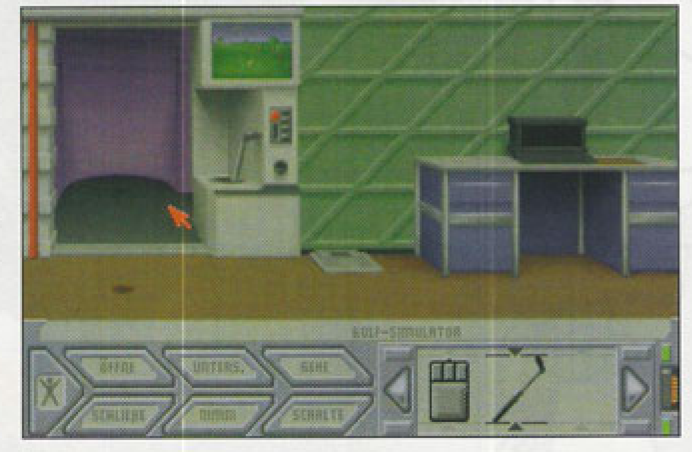


Flies - Attack On Earth

Plage

Mit Hilfe einer Zeitmaschine soll ausgebessert werden, was in der Vergangenheit falsch gemacht wurde.

Wir schreiben das Jahr 2356. Ein kleiner Asteroid schlägt auf der Erde ein. Abermilliarden von kleinen fliegenähnlichen Wesen entschlüpfen dem Asteroiden und infizieren die Menschen mit einer unbekannten Seuche, die sämtliches menschliches Leben innerhalb weniger Tage hinwegrafft. Nur einige zehntausend Siedler und Wissenschaftler auf den Raumstationen von Mond und Mars überleben das Inferno. Eine menschenähnliche, intelligente Rasse beansprucht den blauen Planeten als Lebensraum für sich. Übrig bleibt letztlich nur ein Häufchen Menschen in einer Marskolonie. Im Eiltempo entwickelt dort der Wissenschaftler Professor Sarkov eine Zeitmaschine. Sein Plan sieht vor, einen einzelnen Mann bis wenige Tage vor dem Asteroideneinschlag auf die Erde zurückzuversetzen...



Zurück in die Vergangenheit

Was tun nach dem Zeitsprung? Würde der Zeitreisende nämlich einfach Alarm schlagen, und die Menschheit vor der Bedrohung warnen, entstünde ein Zeit-Paradoxon; und was das hieße, ist seit "Zurück in die Zukunft" schließlich hinlänglich bekannt. Es gilt also alleine einen Weg zu finden, wie der Asteroid unschädlich zu machen ist. Die Atomraketensilos auf dem Mond würden sich da praktisch anbieten, aber wie bekommt ein einfacher Arzt Zugriff auf Massenvernichtungswaffen? Genau das zu schaffen, ist jetzt Ihre Aufgabe.



FLIES als Clusterfresser

Was an "Mutant Flies from Outer Space" in erster Linie einmal bemerkenswert ist, hängt nicht unbedingt mit dem Adventure selbst zusammen, sondern liegt an der Art, wie der Programmcode auf der Festplatte installiert wird. Von gerade mal zwei Installationsdisketten werden über 600 (!) kleine Dateien auf die Festplatte geschrieben. Das summiert sich zum überwiegend sinnlosen Platzverbrauch von über 10 MByte auf. Für das ordentliche Volumen hat das Adventure eigentlich nur wenig an Besonderheiten zu bieten. Bemerkenswert ist allenfalls die interessante Bedienoberfläche: Der Spielbildschirm ist nämlich um einiges größer als das Monitorfenster, was bedeutet, daß immer nur ein virtuelles Fenster sichtbar ist, das entsprechend verschoben wird, wenn die Maus einen Bildschirmrand berührt. Das war es dann aber auch an Höhepunkten, ansonsten ist die Grafik nur mittelmäßig. Obwohl der deutsche Hersteller mehr als 150 verschiedene voll animierte Grafiken verspricht, steht das Bild zu rund 95 Prozent der Spielzeit.

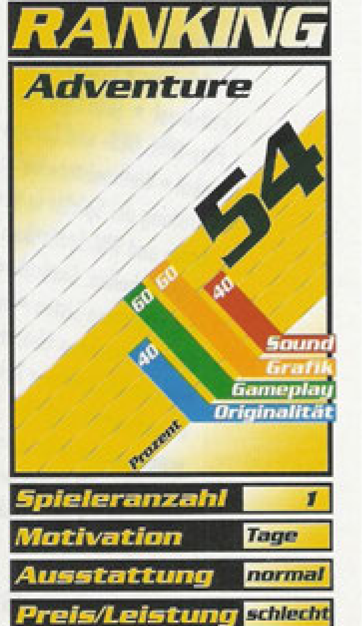
Klägliche Reste

Als Spiel aus hiesiger Produktion, sind alle Programmtexte und die Anleitung vollständig in Deutsch; leider sind das auch die mit erbarmungsloser Hingabe eingestreuten Witzchen. Spieldialoge wie: "Kommst Du mit mir?" "Nein, ich kann nicht." "Warum nicht?" "Die Programmierer haben mich nicht animiert, deshalb!", können einem Adventure selbst die letzten Reste an Spielatmosphäre rauben. Auch die "aufwendigen Soundeffekte" halten nicht ganz, was die Werbung verspricht. Bis auf einige Digi-Sequenzen, die verschiedene Automaten oder Schiebetüren von sich geben, wird das Spiel nur von eintöniger Musik begleitet.

Thomas Borovskis ■







Adventure Collection

Kampferprobt

Eine Menge Abenteuer fürs Geld bietet Starbyte mit der Adventure Collection. Soul Crystal, Spirit of Adventure und Immortal garantieren lang anhaltenden Spielspaß.





Dabei handelt es sich keineswegs um irgendwelche verstaubten 08/15-Programme aus der Mottenkiste. Immortal schneidet von den dreien noch am schlechtesten ab. Dabei handelt es sich um eine ansehnliche Mixtur aus Adventure und Rollenspiel mit zahlreichen Action-Einlagen. Die zweckmäßige Darstellung der Dungeons in EGA- und VGA-Grafik ist zwar nicht mehr ganz taufrisch, dafür ist der gehobene Schwierigkeitsgrad auch für erfahrene Kämpfer eine echte Herausforderung. Per Joystick oder Tastatur wandelt der Zauberer durch die Gänge und bekommt es an allen Ecken und Enden mit rabiaten Monstern und schwerterschwingenden Recken zu tun. Natürlich kommt auch der Adventure-Anteil nicht zu kurz: Ein umfangreiches Inventory sowie viele zum Teil äußerst knifflige Rätsel lassen die Stunden nur so im Flug vergehen. Der Sound dagegen läßt keine große Begeisterung aufkommen. Auch ist es das einzige Spiel des Trios mit englischen Bildschirmtexten, jedoch bekommen Sie eine gute deutsche Anleitung mitgeliefert. Mit Spirit of Adventure hat Starbyte einen waschechten Bard's Tale-Clone produziert. Vom Charakterbildschirm über





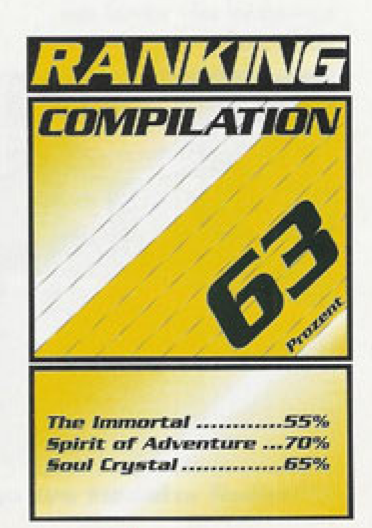
Starbytes neuer Sampler bringt zwar nicht die neuesten Programme, aber dennoch ein gute Stück Abenteuer-Unterhaltung.



die zahlreichen Zaubersprüche bis hin zur 3D-Ansicht in einem Extra-Fenster wurde kräftig abgekupfert. Das Rollenspiel unterstützt EGA-Karten, aber nur unter VGA kommen die tollen Grafiken so richtig zur Geltung. Per Tastatur oder Maus wandelt die sechsköpfige Truppe durch Städte, tiefe Verließe und dichte Wildnis. Die obligatorischen Monster-Gefechte dürfen natürlich auch nicht fehlen. Die Musikbegleitung ist zwar keine Sensation, dafür wird Ihnen eine bewährte Benutzeroberfläche und deutsche Texte geboten. Für Greenhorns ist Spirit of Adventure nicht gedacht; nur Spieler mit einschlägiger Routine werden bei den zu lösenden Aufgaben die Nerven bewahren. Zum Abschluß dürfen Sie sich noch an Soul Crystal heranwagen, ein ebenfalls komplett deutsches Text-Adventure, wie man es heutzutage kaum noch vorfindet. Die recht kleinen hochauflösenden Bilder, die allerdings nicht animiert sind, untermalen das atmosphärisch sehr gelungene Spiel - für Computerzocker mit nostalgischen Ambitionen genau das Richtige! Pluspunkte sammelt das Spiel außerdem beim überdurchschnittlich guten Soundtrack, der durchdachten Maussteuerung und der stimmungsvollen Fantasy-Story. Wie bei den zwei anderen Kandidaten läßt sich der Spielstand speichern.

Alles in allem eine lohnende Sammlung, die zwar mit neueren Produktionen nicht mehr mithalten kann, Sie aber trotzdem wochenlang bestens unterhalten wird. Was will man mehr?

Petra Maueröder ■



Action Sport

Sport Sampler

Masse statt Klasse war wohl der Wahlspruch von Microids, die mit dieser Sportcompilation durchgehend mittelmäßig umgesetzte Sportarten auf den Markt wirft.

Tennis, Wintersport, Motorradrennen und ein futuristisches Ballspiel sollen den Käufer an den Monitor fesseln. Ob dies jedoch gelingt, darf bezweifelt werden.

Super Ski 2



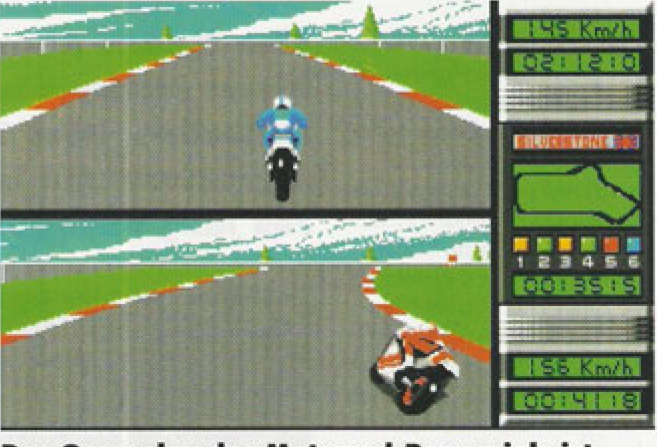
Super Ski 2 bietet alles, was das Wintersportherz begehrt: Slalom, Riesenslalom, Abfahrt, Skispringen, Bob und Trickski. Man kann selbst entscheiden, ob man eine komplette Winterolympiade spielen will oder ob man nur einzelne Disziplinen trainieren möchte. Leider sind sowohl die grafische Darstellung als auch die Spielbarkeit bestenfalls im Mittelmaß anzusiedeln. Zudem vermiest der ständig notwendige Diskettenwechsel sehr schnell den Spielespaß.

Advantage Tennis

Advantage Tennis ist zwar leicht zu steuern, aber auch hier mindert triviale Grafik, schlechter Sound und ein viel zu geringes Schlagreportoire langsam aber sicher den Spaß. Für kurzweilige Unterhaltung ist es aber dennoch geeignet.

Grand Prix 500 II

Ähnlich ergeht es dem Spieler bei Grand Prix 500 II, bei dem man mit seinem Rennboliden die verschiedenen Weltmeisterschaftskurse abfahren kann. Auch hier besteht die Möglichkeit, zwischen einzelnen Practice-Rennen und einer kompletten WM-Saison auszuwählen. Da hier der Diskettenwechsel nicht allzusehr ins Gewicht fällt, kann es durchaus reizvoll sein, sein fahrerisches Können unter Beweis zu stellen. Die diversen Strecken und die Wahl verschiedener Schwierigkeitsmodi garantieren eine längere Motivation.



Das Gameplay des Motorrad-Rennspiels ist noch eines der Besseren dieser Compilation.

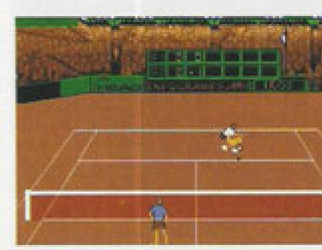


Killerball

Killerball schließlich ist ein relativ schwer zu spielendes futuristisches Ballspiel, bei dem versucht werden muß, eine Stahlkugel in das gegnerische Tor zu schießen. Daß hier mit harten Bandagen um jeden Zentimeter gekämpft werden muß, mag für einige den Reiz erhöhen. Unter grafischen Gesichtspunkten ist das Spiel durchaus gelungen, dafür muß man aber bei der Spielbarkeit einige Mängel in Kauf nehmen.

In ihrer Qualität ähneln sich die besprochenen Spiele sehr, weder in der grafischen Gestaltung noch in Bezug auf Sound und Spielbarkeit können sie sich vom Stigma der Mittelmäßigkeit befreien. Lediglich Tennis und Grand Prix 500 weisen zumindest eine gute Spielbarkeit auf. Der nervige Kopierschutz und das häufige Nachladen der Spiele stellen die Hauptprobleme dieser Spielesammlung dar. Empfehlen kann man diese Compilation daher eigentlich auch nur all jenen, die in ihrer Softwaresammlung noch keine Sportsimulationen haben.

Dietmar Langner ■





Killerball erinnert nur optisch an Speedball.

RANKING

COMPILATION

51 Prozent

Super Ski	44%
Grand Prix 500 II	56%
Advantage Tennis	54%
Killerball	50%

Sleepwalker

Einschläfernd

"Schlafwandler" ist eine nicht ganz uninteressante Mischung aus den üblichen Jump'n Run-Spielen und einem Hauch von "Lemmings".

In "Sleepwalker" finden Sie sich in der Rolle eines Hundes wieder, dessen junges Herrchen Lee allnächtlich vom Leiden des Schlafwandelns befallen wird. Als echter bester Freund mutiert Waldi alias Ralph zum Superhund. Es gilt nun den schlafwandelnden Lee, der stur geradeaus läuft, durch gezieltes Schieben, Blocken und Treten wieder in sein Heiabettchen zu bringen.



Im Dschungel der Großstadt

Hinderlich dabei ist nur die Tatsache, daß Hund Ralph und sein Herrchen sich mitten in einer nächtlichen Großstadt befinden. Ihre Aufgabe ist es, Lee vor dem Ertrinken in der Kanalisation zu bewahren, ihn im Stil eines Schülerlotsen bei Grün über die Straße zu schieben, wobei eine eher rabiate Behandlung des Schlafwandlers der üblichen Unterwürfigkeit eines Hundes vorzuziehen ist. In dieser Art können sechs Levels absolviert werden, die sich jeweils als zweidimensionale Grafiken über mehrere Bildschirme erstrecken. Dieses Ambiente ist weder vom Aufbau noch vom Design her besonders originell, aber dafür ist die Animation von Ralph, dem herrchenrettenden Superhund, recht gut gelungen. Der Sound dudelt dazu ganz angenehm; zum Glück nur auf Soundkarten.
Sehr unangenehm ist die Tatsache, daß an keiner Stelle des Spiels gespeichert werden kann. Darüber schweigt sich auch das Handbuch aus.

Peter Freunscht ■





Space Crusade

Taktikdebakel

In ferner Zukunft wird die immer noch existierende Menschheit wieder einmal bedroht.

Um dieser Bedrohung, den sogenannten Space Hulks, entgegenzutreten, werden die Space Marines ins Leben gerufen. Steuern Sie eine dieser glorreichen Einheiten bei ihrem Job, die Menschheit zu retten. Nach einem stimmungsvollen Titelbild hat man die Möglichkeit sich für eine der Missionen, wie "Suchen und Zerstören", "Eliminieren und Überleben" oder "Säubern und Zurückziehen", zu entscheiden. Die verschiedenen Einheiten unterscheiden sich nur in den verfügbaren Sonderwaffen, die vor Beginn der Schlacht ausgewählt werden können. Jeder der bis zu drei Mitspieler landet mit seiner fünf Mann starken Einheit an anderer Stelle im Raumschiff, welches wir aus der Vogelperspektive sehen. Nun gilt es zu ziehen und zu schießen, um die vom Computer gesteuerten Aliens wie auch die gegnerischen Soldaten zu vernichten, wobei man das jeweilige Gesamtziel nicht vergessen sollte. Es steht schließlich nur eine begrenzte Zahl von Zügen zur Verfügung. Gewonnen hat jeweils die Mannschaft, die das Primärziel vernichtet hat.



Technisches Chaos

Die Grafik kann mit einigem guten Willen als zweckmäßig eingestuft werden. Der Sound (Soundkarte vorausgesetzt) düdelt vor sich hin. Die Steuerung ist bis auf einen Schönheitsfehler ansprechend gelungen. Um den Schußmodus anzuwählen, muß die Space- bzw. Maus-Taste eine bestimmte Anzahl von Milli(!)sekunden gedrückt werden. Da kann es schon mal 20 Versuche dauern, bis man endlich (un)glücklich schießen kann.

Lars Geiger ■





Der Pinehurst Resort & Country Club gilt als einer der feinsten Golfplätze der Welt. Wer dort spielen will, muß einen großen Namen vorweisen können.

Links 386 - Pinehurst

Nobelgrün

Die Millionäre im Pinehurst Resort & Country Club im Staat North Carolina werden nicht schlecht gestaunt haben, als vor einigen Wochen eine Horde von braungebrannten jungen Leuten mit "Access"-Baseballkappen und Videokameras anrückte. Der Grund für die Störung der Golfplatz-Idylle: Softwarehersteller Access hatte den Käufern seiner Nobel-Golfsimulation Links 386 weitere photorealistische Golfplätze auf Zusatzdisketten versprochen. Die erste Extension-Disk "Mauna Kea", die den gleichnamigen hawaiianischen Golfplatz simuliert, stieß vor kurzem dann auch in allen Fachzeitschriften auf allgemeines Wohlgefallen; nicht zuletzt, weil die exotische Flora der Urlaubsinsel eine echte Abwechslung zum Harbour Town-Course darstellt. Soviel Abwechslung bringt der Pinehurst-Course leider nicht. Die Vegetation ist zwar sehr schön gestaltet, aber derjenigen im Harbour Town-Course doch sehr ähnlich. Für echte Links-Fans (sowohl Links, Links386 pro als auch Microsoft-Golf können den Course verarbeiten) bieten die Zusatzdisketten ansonsten die gewohnte Qualität.

Thomas Borovskis ■





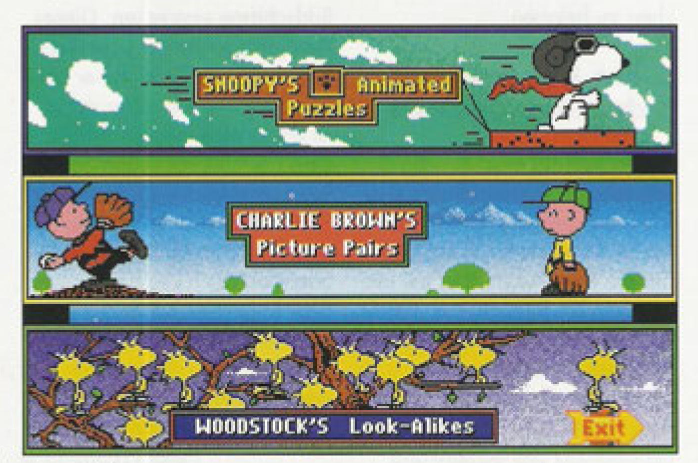


Snoopy's Game Club/Paint and Create

Kindlich

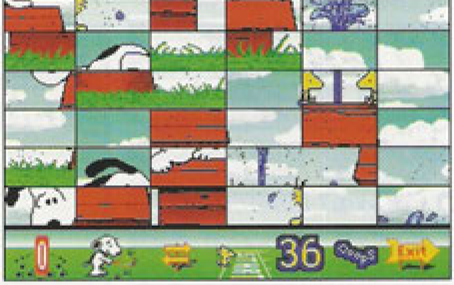
"Snoopy's Game Club" und "Paint and Create" sind zwei sogenannte "Educational Games", mit denen Auffassungsgabe und Computertauglichkeit Ihres Kindes erhöht werden sollen. Wie sich die Programmierer das jeweils vorstellen, erfahren Sie im nachfolgenden Artikel.

Vorab ein allgemeines Wort über "Educational Games": Alle uns bisher vorliegenden Programme dieser Kategorie sind ausschließlich in englischer Sprache, und deshalb ist es mir ein Rätsel, wie diese Produkte auf dem deutschen Markt bestehen wollen, da die drei- bis zehnjährige Zielgruppe hier dieser Sprache wohl kaum mächtig ist. Es bleibt also nur zu hoffen, daß demnächst deutsche Versionen erscheinen.



Die Peanuts als Lehrmeister

"Snoopy's Game Club" besteht aus drei einzelnen Spielen, die aus einem Menü ausgewählt werden können. Alle drei können ausschließlich mit der Maus gespielt werden. Im einzelnen handelt es sich dabei um "Charlie Brown's Picture Pairs" einem Memory-Spiel, bei dem auf den Karten Peanutsfiguren sind. Es





Auch auf dem PC sind Charles Schulz' Schützlinge sehenswert.



kann allein, zu zweit oder gegen eine von vier Peanutsfiguren unterschiedlicher Spielstärke gespielt werden. Bei "Snoopy's Animated Puzzles" muß ein in vier bis 144 Rechtecke zerlegtes Bild wieder zusammengepuzzelt werden, wobei zwölf verschiedene Bilder zur Auswahl stehen. Der Witz dabei ist, daß die Bilder, wie der Name "Animated" schon sagt, bewegt sind, was den Reiz ein wenig erhöht. Das Spielen wird dadurch sehr vereinfacht, daß die rechteckigen "Puzzleteile" alle schon richtig orientiert sind, so daß der eigentliche Puzzleeffekt des Ausprobierens ("Wo paßt's denn nun hin?") kaum vorhanden ist. Zu guter Letzt gibt es noch "Woodstock's Look-Alikes", bei dem unter sechs bis achtzehn ähnlichen Objekten, z. B. skifahrende Snoopys oder Aquariumsfische, die beiden absolut identischen gefunden werden müssen. Das mag pädagogisch sinnvoll sein, ist aber doch etwas mager und man fühlt sich an die Rätselseite von Illustrierten erinnert.

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 2 MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner

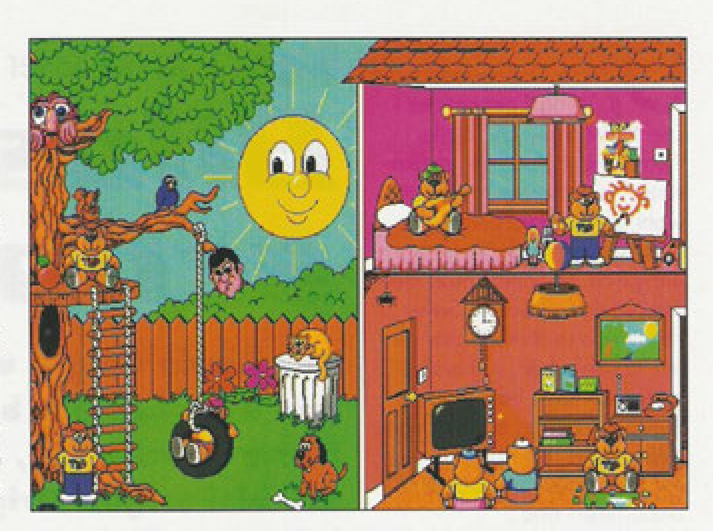
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

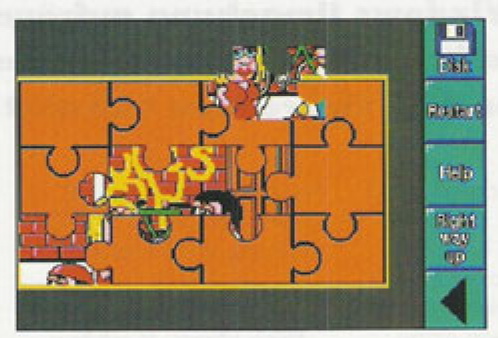
HERSTELLER
Accolade

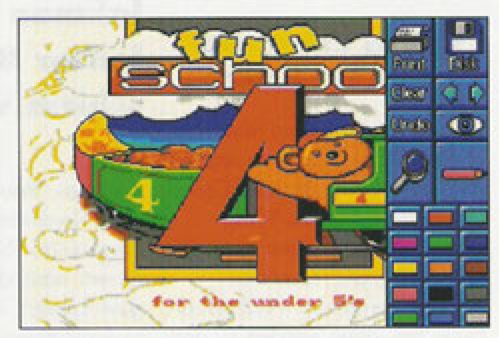
MUSTER von
Hersteller

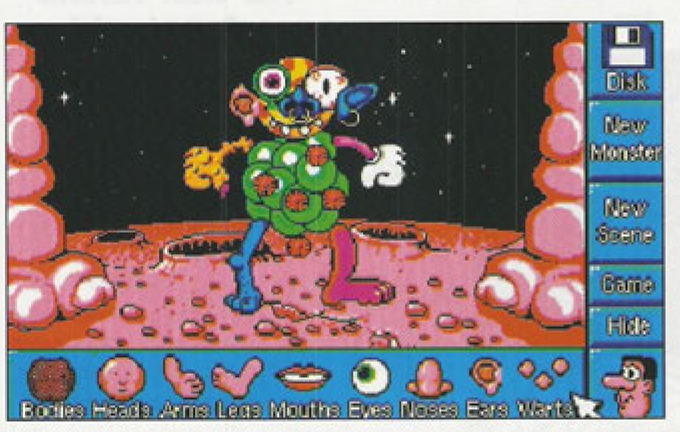
Ms-Works für Kinder

"Paint and Create" ist ein Paket von fünf, sagen wir, "Anwendungsprogrammen" für Kinder. Das Programm beginnt mit einem "Discovery Menu", in dem durch Anklicken von verschiedenen Bildern die einzelnen Programme ausgewählt werden können. Mit "Music Maestro" kann eine dreiköpfige Musikgruppe zusammengestellt werden, die dann wirklich einige Stücke spielen kann, die









Paint & Create ist ein umfangreiches Programm, das viele Möglichkeiten bietet.

auch in sich noch variiert werden können. Sehr schön ist hierbei die Option selbst mitzuspielen, wozu sich die Tastatur in eine Klaviertastatur verwandelt. All das hört sich mit einer AdLib-kompatiblen Soundkarte recht gut an, andernfalls ist die Anschaffung einer Rassel vorzuziehen. Auf etwas ungewöhnlichere Art ist Kreativität beim "Monster Maker" gefragt, denn hier kann aus vorgegebenen Körperteilen ein möglichst furchterregendes Monster zusammengestellt werden. Das kann dann noch "animiert" werden, was allerdings eher ein Herumgehopse ist. Doch nun zur Schreibtischarbeit eines Sechsjährigen, die zuerst einmal aus Malen besteht. "Art Alive" ist ein überraschend vielseitiges Zeichenprogramm, das vor allem durch viele vorgefertigte Sprites eine ganze Menge Möglichkeiten bietet. Die erstellten Bilder können ausgedruckt werden (Farbe, Graustufen oder Linien zum Ausmalen) oder auch mit "Jigsaw" als Puzzle verwendet werden. Hier sind verschiedene Schwierigkeitsstufen möglich, was Anzahl und Orientierung der Teile betrifft. Im "Card Creator" können erstelllte Bilder ebenfalls importiert werden, und mit diesem kleinen Desktop-Publishing-Programm können recht hübsche Glückwunschkarten zu allen Gelegenheiten erstellt werden, was wiederum durch viele vorgefertigte Grafiken erleichtert wird. Die Bedienung aller Programme erfolgt mit der Maus, allerdings ist eine "Einarbeitung" in die vielen Buttons durch die Eltern wohl notwendig.

Peter Freunscht ■



Origin FX Screen Saver

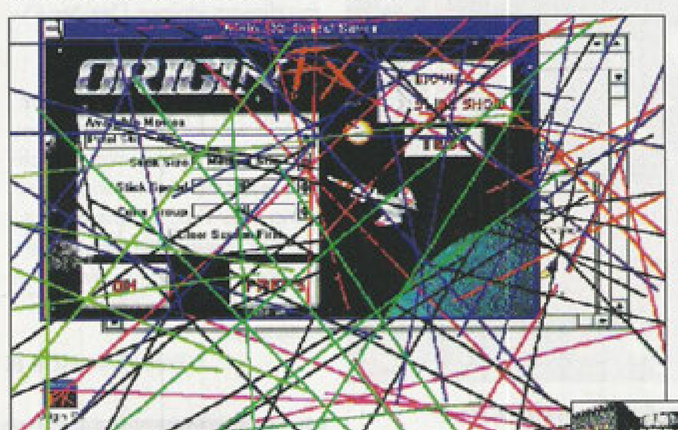
Bildschirmschoner

Der Name Origin war bisher für hochkarätige Action- und Rollenspiele bekannt. Nun hat man einen Screen Saver geschaffen, der mit einigen Anspielungen auf die bisherigen Origin-Produkte mit der sonst eher lahmen Windows Umgebung aufräumt und mit excellenter Grafik und flüssigen Animationen ihren Bildschirm vor dem Einbrennen bewahrt.

Die Ultima-Serie 1 bis 7, Ultima Underworld I und II, Wing Commander I und II, Privateer und Strike Commander sind alles delikateste Meisterwerke an denen wohl niemand vorbeigekommen ist oder wird. Eher etwas untypisch, so könnte man meinen, ist da ein Screen Saver für Windows. Neben den vielen farbenfrohen, auf mathematischer Basis berechneten Modulen, gibt es auch richtige kleine Filme, die zum Teil aus den oben genannten Spielen entnommen sind.

Wing Commander im Kino

So zum Beispiel kann man sich in ein galaktisches Kino setzen und den Abenteuern des Commanders und seines Wingmans lauschen. Wenn man noch den platzfressenden Wing Commander II auf seiner Platte hat, dann werden zu den paar Sequenzen die beim



Screensaver mitgeliefert werden, noch die spannendsten Szenen vom Orginal dazugeladen und man kann sich ein hervorragend animiertes Abenteuer aus der Welt der 3D-Raumschiffe anschauen.

Apropos "Raumschiffe", die direkte Konkurrenz zu diesem Programm, "Star Trek Screen Saver" nämlich, bietet ähnlich gute Szenen, ist dafür in punkto Ausstattung etwas hinten dran.

Wer bisher behauptet hat, unter Windows sei keine gute Animation möglich, dem wird es auch bei den anderen Filmen die Sprache verschlagen. Ob nun Weltraumschrott vermischt mit Asteroiden über den Bildschirm torkelt, animierte Rosen "Winword" in ein Blumenmeer verwandeln oder der barfüßige Geist "Rocky" Ihre "PageMaker"-LayOuts zertrampelt. Ob anstatt einer "Designer"-Konstruktion nun die Fabelwesen aus Ultima VII ihr Unwesen treiben, eine Katze und eine Maus gleichnamiges Spiel spielen, 256 Farben in SVGA-Auflösung sind treuer Begleiter.



Abwechslung für den Kathodenstrahl

Mit dem Screensaver wird sich der Dateimanager in ein Flammenmeer verwandeln oder magische Bälle werden synchron zur Hintergrundmusik tanzen. Wundern Sie sich nicht, wenn CorelDraw in sehr bizarren Formen langsam vom Bildschirm rutscht, oder anstatt AmiPro nun der Fensterputzer in einer eigens mitgeliefertern Kleinstadt so manche Überraschungen freilegt. Natürlich können auch die Flieger aus den Spielen Strike Commander und Privateer für Abwechslung für den Kathodenstrahl ihres Monitors sorgen.

Es ist sogar vorgesehen, die Grafiken, die sich daraus so ergeben per Tastendruck abzuspeichern und dann gemischt mit den mitgelieferten Dateien als DiaShow anzusehen. Alles in allem eine technisch hervorragende Umsetzung von teils witzigen bis betörenden Animationen vor einem praktischen Hintergrund. Wer noch sieben MB Platz auf der Festplatte hat und einen 386er sein Eigen nennt, der sollte mit den lustlosen Windows-eigenen Screensavern Schluß machen und sich im nächsten Computerladen nach "Origin FX Screen Saver" umsehen.

Axel Schwanhäußer ■

Was ist eigentlich ein Screen Saver?

Wenn ein und dasselbe Bild über viele Stunden am Computer dargestellt wird, "brennt" sich diese Landschaft für immer in Ihren Monitor ein und wird sie vortan als Schattenbild an ihre Mißetat erinnern. Um dies zu verhindern, gibt es Screen Saver (zu dt. Bildschirmschoner). Diese schalten sich automatisch ein, wenn z.B. fünf Minuten lang keine Taste mehr gedrückt worden ist. Anschließend sorgen sie für Abwechslung auf dem Schirm. Wenn Sie dann wieder eine Taste drücken, erscheint das gleiche Bild wie vorher und Sie können wie gewohnt weiterarbeiten. Es geht also nichts "kaputt".





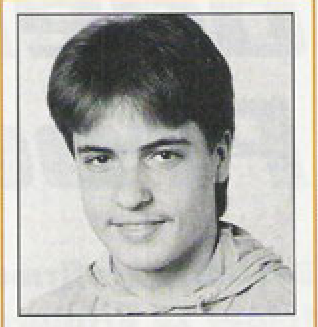
Lesermeinung

Vision

-Die fünfte Dimension-

Vision ist ein Computerspiel, das jeder Spieler aus seiner eigenen Ich-Perspektive erlebt. Vision ist ein "noch" einmaliges Computergame.

Viele gescannte Grafiken, die dann auch noch in Breitbandperspektive (Kino) wiedergegeben werden, machen dieses Spiel einfach schön bunt. Die Soundausgabe über Adlib-kompatible Soundkarten ist fast perfekt. Bei diesem Spiel braucht man ein gutes Gedächtnis. Das Intro ist fast wie bei einem Kinofilm. Man sieht Delphine im Wasser, die neben einem herschwimmen, bis dann eine riesige schwimmende Pyramide aus Glas und Stahl im Bild erscheint. Es ist eine ganze Menge los. Boote fahren durch eine Schleuse rein und raus. Dies wird alles durch einen sehr gut gemachten Sound untermalt (vorrausgesetzt, man besitzt einen Sound Blaster oder eine Adlib-kompatible Karte). Dann erscheint nach einiger Zeit ein buntes Bild. In der Mitte befindet sich ein Computergesicht, das mit Dir spricht, und mit Dir die Sicherheitsabfrage durchführt. Wenn man sich dann noch gegen einige flotte Sprüche von MAX (dem Computergesicht) behaupten kann, so wird einem Einlaß gewährt. Man befindet sich dann in einer Art von Reparaturhalle, wo sich zwei Personen aufhalten. Mit denen kann man sich erst einmal vertraut machen, indem man mit ihnen redet. Dazu geht man mit dem Cursor (mit der Maus) auf eine Person, bis eine Sprechblase erscheint. Dann erscheint eine Nahaufnahme mit dem Mann mit dem Du gerade redest. Gib im einige schlaue und nicht zu freche Antworten, da sich dies auf den späteren Spielverlauf auswirken könnte. Danach redet man mit dem zweiten Mann. Gebt ihm ein paar Tips. Danach geht Ihr in den Infoaufzug. Dort werdet Ihr von Loretta Buena Sera per Monitor in Empfang genommen. Ihr werdet auf die Etage gebracht, wo sich auch das LBS Büro befindet. Ihr steigt aus dem Aufzug aus, und geht geradeaus auf die Tür zu. Öffnet sie und tretet ein. Dann geht Ihr auf das LBS Büro zu, wo Loretta Buena Sera schon auf Euch wartet. Dort bekommt Ihr Euren ersten Auftrag und erhaltet eine ID-Karte, wenn Ihr geht. Jetzt geht es richtig zur Sache. Man braucht für das Spiel während der Installation 20 MB auf der Festplatte. Danach jedoch nur noch 14 MB. Das Spiel gibt es nur als VGA-Version. Das Spiel unterstützt Tastatur- und Mauseingabe, sowie alle Adlib-kompatiblen Soundkarten. Bei der LBS hat es nur DM 20,- gekostet! Meiner Meinung nach müßte es verglichen mit anderen Spielen mindestens DM 120,- kosten! Der Hersteller ist Rainbow Arts. Die Motivation kann Wochen, sogar Monate anhalten. Das Computerspiel ist ein Muß! Man braucht nur logisch denken, ein gutes Gedächtnis und Geduld. Und schon geht fast alles wie von alleine. Leider gibt es nur sehr wenige Spiele, die so viele Arten miteinander verbinden. Dieses Spiel ist ein Jump'n Run-, Strategie- und Adventurespiel, und teilweise auch eine Simulation. Viel Spaß, wenn Ihr VISION habt, und damit spielt.



Autor:
Tobias Kröbe
Köln
Schüler
15 Jahre





! Wenn Sie sich und Ihren Artikel auf dieser Seite wiederfinden wollen, schicken Sie bitte folgendes:

1. ASCII-Datei eines Testberichts auf Diskette über ein Spiel, das Ihnen besonders gefällt und das nicht älter als zwei Monate ist (Umfang ca. 3.000 Zeichen).

2. Ein Bild (Paßfoto o.ä.) von Ihnen mit einer kurzen Beschreibung zu Ihrer Person.

Senden das alles an die Redaktionsadresse:

Computec Verlag
PC Games
"Backflash"
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Das Sequel Syndrom

Marketing-Maschinerie oder Produkt-Pflege?

Bei Softwarefirmen ist es äußerst beliebt Nachfolger zu erfolgreichen Spielen zu veröffentlichen. Handelt es sich dabei um die Raffinessen der Marketing-Abteilung oder um gezielte Verbesserungen der Entwicklungsabteilung? Von Hans Ippisch

Grundsätzlich handelt es sich bei diesem Vorgehen natürlich um einen sehr geschickten Schachzug einer Softwarefirma. Viele Dinge liegen bei einer Veröffentlichung eines Nachfolgers offen auf der Hand, die man aus geschäftlichen Gründen natürlich sehr zu schätzen weiß.
Zum einen spielt natürlich der Markterfolg des Vorgängers eine entscheidende Rolle. Programme, die bereits ausreichenden Markterfolg vorweisen können, bieten sich geradezu an, in einer neuen Version veröffentlicht zu werden. So wurde die Aktzeptanz des Marktes für ein bestimmtes Produkt bereits festgestellt. Nichts ist schwieriger einzuschätzen, als die Wünsche des Marktes. Es gibt genügend Beispiele zu Spielen, die durchweg glänzende Kritiken in den diversen Spielemagazinen erhielten, jedoch anschließend wie Blei in den Regalen der Softwarehändler lagen. Wieso sollte man sich das Risiko zumuten, eine teure Neuentwicklung zu planen, wenn man mit relativ geringem Aufwand viel Geld verdienen kann?
Zum einen handelt es sich hierbei natürlich auch oft um für teures Geld erworbene Lizenzen, die sich erst durch mehrmalige Vermarktungen bezahlt machen. Sollte der erste Versuch nicht geklappt haben, weshalb nicht den bekannten Namen für ein weiteres Produkt verwenden?
Auch spielt natürlich die grundsätzliche Weiterentwicklung eines Programmes eine Rolle. Programmierer feilen ständig an einem Programmsystem herum, und versuchen dieses zu perfektionieren. Insbesondere bei Rollenspielen, wie beispielsweise die achtteilige Ultima-Saga, der Sieben-Teiler Wizardry oder das in bislang vier Episoden stattfindende Might & Magic-Epos, erweisen sich die Entwicklungskosten als exorbitant. Der User erfreut sich an den ständigen Verbesserungen und empfindet bei diesen Produkten kaum, ein Opfer der Marketing-Maschinerie zu sein. Manche Kritiker meinen allerdings, daß diese langsamen Steigerungen im Bubka-Stil gezielt vorgenommen werden, insbesondere bei IBM und dem Parade-Pferd MS-DOS. Das Bubka-Syndrom läßt sich folgendermaßen veranschaulichen: Angeblich ist der russische Weltrekordhalter im Stabhochspringen längst in der Lage, Höhen von 6.20 Meter oder mehr zu meistern. Jedoch steigert er den Weltrekord nur Zentimeter um Zentimeter, und streicht so ständig satte Weltrekordgagen ein. Ob die Entwicklungsbüros jedoch bereits wirklich wesentlich weiter sind, läßt sich allerdings nur vermuten.
Einigen Beispielen des Sequel-Syndroms haben wir auf den Zahn gefühlt. Handelte es sich dabei um gezielte Verbesserungen? Oder wurde nur ein Angriff auf den Geldbeutel des Users gemacht?

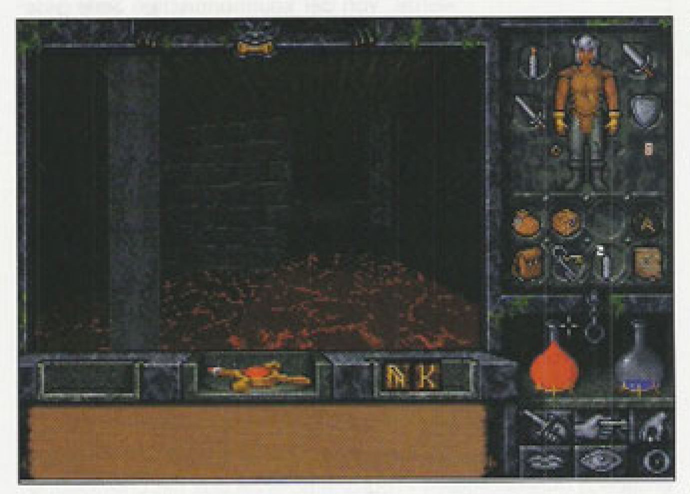
Ultima Underworld I & II

Besonders aktuell ist das fabelhafte Rollenspielduo vom Ultima-Produzenten Origin. Der erste Teil, der erst vor einem Jahr erschien, versetzte die Spielewelt ins Staunen. Famose 3D-Grafiken, die sanft scrollend dargestellt wurden, gab es bislang nicht zu bewundern. Der für eine Rollenspiel-Serie kurze Veröffentlichungs-Abstand von nur einem Jahr, gab Anlaß zur Vermutung, daß es sich um bloßes Ausnutzen der Weihnachtszeit handelte. Doch dies war allerdings überhaupt nicht der Fall. Der zweite Teil überraschte durch weitreichende Veränderungen, die den Spielspaß noch wesentlich erhöhten. Zum einen wurde die Größe des Grafik-Fensters beträchtlich gesteigert, die Dungeons sind noch wesentlich detaillierter gestaltet, grobe Pixel-Monster wurden verbannt und die Komplexität wurde enorm gesteigert.

Urteil: Lobenswert!
Die gezielten Verbesserungen sind ihr Geld wert und beispielhaft.









Dune I & II

Sicherlich war die Lizenz zu dem Buch Dune - Der Wüstenplanet nicht gerade billig. Außerdem war dem ersten Teil, der von dem französischen Programmierteam Exxos entwickelt wurde, nicht gerade ein großer Markterfolg beschieden. Ohne Zweifel bot der Mix aus Strategie und Action tolle Grafiken, doch wieso sollte der bekannte Name nicht noch weiter ausgereizt werden? Die Hitlieferanten von Westwood, bekannt für Eye Of The Beholder und Legend Of Kyrandia, wurden von Virgin mit der Entwicklung eines zweiten Teils beauftragt, der lediglich Namens- und Szenario-Ähnlichkeiten mit dem Vorgänger aufweisen kann. Dune II begeisterte uns erst in der Ausgabe 3/93 als fabelhafte Mixtur aus Sim City und Strategie-Elementen. Sicherlich lagen grundsätzlich Marketingstrategien dahinter. Zweifellos würde Dune II auch ohne den großen Namen ein beeindruckendes Spiel abgeben. Doch dem User kann es bei einem Nachfolger dieser Qualität eigentlich egal sein.

Urteil: Geschickt!

Ein imposanter Name wurde für ein komplett neues Spiel verwendet.

Links & Links 386 Pro

Von den Golfspielexperten wurden innerhalb eines Jahres gleich zwei Varianten des Golf-Referenzspiels Links auf den Markt geworfen. Der erste Teil konnte durch fantastische Grafiken problemlos den Markt für sich gewinnen.
Bei dem Nachfolger handelte es sich im Prinzip um das gleiche Programm, das jedoch mit getunten Programmroutinen aufwarten konnte. Speziell an den 386er angepaßte Routinen machen das Spiel noch wesentlich schneller und empfehlenswerter. Wer jedoch bereits den ersten Teil kennt, kann auf den zweiten Teil guten Gewissens verzichten. Sollte sich jemand gar beide Teile kaufen, ist er gezieltes Opfer der Marketing-Maschinerie geworden.

Urteil: Knifflig!

Beide Teile braucht niemand, doch die spezielle 386er-Version ist toll!

Die Ultima Saga ist nicht umsonst eine der erfolgreichsten Serien überhaupt. So ist auch bei den Underworlds eine deutliche Verbesserung zu bemerken. In Dune 2 wurde sogar ein anderes Genre verwendet und Links 386 pro hat sich die modernste Technik zur Grundlage genommen.

Amberstar & Ambermoon

Einen kleinen Blick in die Zukunft wollen wir bei dem Rollenspiel-Hit von Thalion machen. Technische Ansprüche sollte man bei diesem Spiel nicht unbedingt an die vorderste Stelle stellen. Amberstar kann besonders durch die gute Story und die tolle Atmosphäre überzeugen. Grafisch befindet es sich nicht unbedingt auf dem aktuellen Stand, doch wie zu erwarten war, ist bereits ein Nachfolger in Sicht. Wie erste Screenshots und kurze Blicke auf die frühen Versionen zeigen, wird es sich bei Ambermoon um eine gezielte Verbesserung handeln. Ein Grafiksystem ähnlich zu Underworld und neue Features lassen auf einen guten Nachfolger hoffen.

Urteil: Aussichtsreich!

Noch in Arbeit, aber mit Sicherheit verbessert.

Publisher Statements

Wir wollen Ihnen natürlich nicht nur unsere Meinung über diese Thematik darlegen, sondern hörten uns bei den Verantwortlichen der Softwarehäuser um. Fünf Softwarefirmen nehmen zu ihrer Entwicklungspolitik Stellung.



SIR TECH

Robert Sirotek, Präsident

Wir sind uns natürlich der Brisanz dieser Thematik bewußt. Was wäre einfacher, als Wizardry VII mit neuen Grafiken und neuen Dungeons zu versehen, und als Teil 8 auf den Markt zu bringen? Kurzfristig könnte man mit dieser Vorgehensweise, dank niedriger Entwicklungskosten, sehr viel Geld verdienen. Langfristig wird das Ansehen der Firma jedoch irreparabel geschädigt. Bei uns wird jedes Spiel einzeln solange verbessert und verfeinert, bis es für sich alleine bestehen kann. Deshalb kann es auch schon einmal passieren, daß sich zwischen geplantem und tatsächlichem Veröffentlichungstermin mehrere Monate schieben. Jedoch können wir nur so sicherstellen, daß der Kunde das Bestmögliche erhält, und nicht mit billigen Remakes abgespeist wird.

WESTWOOD

Brett Sperry, Präsident

In erster Linie wollen wir gute Spiele auf den Markt bringen. Dabei spielt es nicht die entscheidende Rolle, wie das Spiel heißt. Wir haben beispielsweise für SSI Eye Of The Beholder I & II entwickelt, wobei der zweite Teil eine logische Weiterentwicklung des ersten darstellte. Mittlerweile arbeiten wir an Lands Of Lore, unserer neuen Rollenspielreihe, bei der wir einige Ideen, die für Beholder III gedacht waren, implantieren werden. Ebenso werden wir Kyrandia fortsetzen. Wir sind jedoch immer darauf bedacht, sinnvolle Verbesserungen in das Spiel einzubringen, denn der Kunde hat ein Recht darauf. Wenn sich das Spielsystem noch verbessern läßt, wieso sollte man dies nicht tun?



BLUE BYTE

Thomas Hertzler, Geschäftsführer

Prinzipiell bringt Blue Byte nur einen Nachfolger heraus, wenn uns die Kunden ausdrücklich dazu auffordern. Gute Erfahrungen machten wir hier mit Great Courts II, welches seine Versionsnummer zu Recht trägt. Als Nachfolger zu Battle Isle kommt Battle Isle II, das jedoch ein komplett neues Programm sein wird, technologisch auf der Höhe und inhaltlich um viele Ideen unserer Entwicklungsabteilung und der Kunden erweitert.

Wir haben uns dazu entschieden, vor Battle Isle II noch eine zweite Datendiskette herauszubringen, um für die Weiterentwicklung von Battle Isle II mehr Zeit zu gewinnen, und somit den qualitativen Abstand zwischen den beiden Produkten zu vergrößern. Diese Data Disk 2, wie auch die erste, erwirbt der Kunde zum halben Preis des Hauptprogrammes und erhält dafür eine Verdoppelung der Spieldauer. Mit der zweiten Diskette gehen wir sogar noch einen Schritt weiter, sie läuft auch ohne das Hauptprogramm. Das ist ein faires Angebot, wenn man bedenkt, daß eine Datendiskette immerhin ein Aufwand von zehn bis zwölf Monaten ist.



THALION

Erik Simon, Entwicklungsleiter

Fortsetzungen? Es kommt wie immer darauf an, mit welcher Zielsetzung man sich an einen Nachfolger macht. Ich persönlich halte nicht allzuviel von Produkten, denen man ansieht, daß das alte Spiel lediglich mit neuer Grafik und neuen Puzzles versehen wurde. Von der kaufmännischen Seite gesehen, ist diese Art der Fortsetzung ideal. Mit wesentlich kürzerer Entwicklungszeit wird ein Programm erstellt, das überdies noch von einem bereits bekannten Namen profitiert. Dem Kunden wird so allerdings spieltechnisch wenig Neues geboten. Wir sehen den Sinn von Fortsetzungen etwas anders. Aufbauend auf dem alten Programm und den Hilfsprogrammen, die man dafür geschrieben hat, ist es innerhalb einer vertretbaren Zeit möglich, diese zu verbessern und auszubauen. Man baut schrittweise auf den Errungenschaften des Vorgängers auf. Ein Programm wie Ambermoon zu schreiben, wäre uns nicht möglich gewesen, wenn wir von Null begonnen hätten. So investieren wir wieder über ein Jahr Entwicklungszeit, können dafür aber echte Fortschritte und zum Teil sehr aufwendige Verbesserungen in das Programm einbauen. So kommt der Spieler in den Genuß eines erheblich aufwendigeren Programms, ohne das die Entwicklung für uns unbezahlbar wird. Für mich ist es genau das, was die Fortsetzungen sinnvoll und wünschenswert macht.



ASCON

Holger Flöttmann, Geschäftsführer

Die Produkte, welche guten Anklang bei den Spielern gefunden haben, verdienen es durchaus, fortgesetzt zu werden. Dennoch muß man sich über die Konsequenzen im Klaren sein. Der Anspruch und die Erwartung sind für den Nachfolger meist ungleich höher und die Grenzen des Themas meist zu eng gesteckt - eine schwierige Aufgabe. Die Datadisk dient wohl eher der Ergänzung und kann die Spielfreude an einem Titel verlängern, insofern dieses in einem berechtigten Preis-Leistungsverhältnis steht.

Bei Ascon wird es keinen direkten, offiziellen Nachfolger für Patrizier geben, da dieses historisch eingefaßte Setting auch durch uns nicht verändert werden kann. Wohl aber wird Ascon konzentriert in diesem Genre arbeiten, und die Erfahrungen mit in die nächsten Entwicklungen einfließen lassen.

SECRET WHISPER

Populous 2

Ein paar allgemeine Tips zu Populous 2:

● Falls der Gegner wieder einmal einige seiner Leute zu päpstlichen Magneten rekrutiert, legt man dort am besten ein paar "Gesinnung-Wechsle-Dich"-Brunnen an - der Zuwachs an eigenen Leuten ist beachtlich.

● Mit einigen Straßen und etwas Moor läßt sich ein vortrefflicher Weg in den Untergang bauen: Man lege eine lange Straße im feindlichen Gebiet an und setze dahinter eine schöne Fläche mit Moor. Einfältig wie sie eben sind, benutzen die generischen Untertanen diese Straße und rennen so in ihr Verderben.

● Man senke das Land des Gegners so lange, bis ein kleiner See entsteht. Dann setzt man einen Wasserstrudel hinein und kann sich an seinem zerstörerischen Werk erfreuen.

● Sobald es möglich ist, sollten "Helden" losgeschickt werden; aber erst, wenn sie eine Stärke von mindestens 10.000 Mann erreicht haben. Besonders gute Wirkung hat dabei ein starker "Adonis"

● Am Anfang jeder Welt sollte generell nicht lange gezögert, sondern gleich "Wanderer" ausgeschickt werden (mit der rechten Maustaste auf die Mitte des Hauses klicken). Das ist die effektivste Methode um reichlich Mana zu bekommen.

Andreas Harlander

Transworld

Eine Milliarde Barkapital? Kein Problem - dazu muß man nur seine abgespeicherte Spieldatei mit einem Texteditor bearbeiten. Nach mehreren Zahlenreihen findet man den eigenen Firmennamen vor. An den Firmennamen schließen das gesamte zu investierende Geld, das Barkapital und das Sparguthaben an. Nun kann man das Barkapital und das Sparbuchguthaben verändern. Allerdings gibt es ein Limit: Das Barkapital darf niemals eine Milliarde DM überschreiten und das Sparbuch darf niemals 100 Millionen DM überschreiten, sonst stürzt das System ab.
Es gibt aber noch andere Möglichkeiten an Geld zu kommen. Z.B. findet man 46 Zeilen unter dem Firmennamen die Aktienbestände vor. Durch Änderung der dort gespeicherten Werte ist es beispielsweise möglich, daß man 20.000 von 10.000 vorhandenen Aktien besitzt.
Eine etwas einfachere Möglichkeit wäre folgende:
Man kauft sich einen LKW und wartet, bis sich der Zustand soweit verschlechtert hat, daß er auf 0% angekommen ist. Am nächsten Tag hat der LKW einen Zustand von über 250%, weil der Zähler überdreht wurde.

Matthias Faber

Catacomb Abyss

Bei Id-Softwares neuestem Shareware 3D-Spiel gibt es ein paar Cheats, die einem das Leben in den Katakomben wesentlich vereinfachen können:
Zum einen bekommt man durch gleichzeitiges Drücken der Tasten F10 und I folgende Items kostenlos dazu:
4 Zappers, 4 Exterminators, 4 Heilungen, einen Key von jeder Sorte, alle Schriftrollen und alle Kristalle die man braucht, um Monster in der Glaskugel richtig zu erkennen.
Das ist noch lange nicht alles: Durch gleichzeitigen Druck auf die F10 und G-Taste gelangt man in den "God Mode" - das bedeutet Unverwundbarkeit.
Über die Tastenkombination F10 und W kann man sich in jeden beliebigen Level zwischen 1 und 18 warpen. Die letzten drei Levels sind sogar ausschließlich mit diesem Cheat zu erreichen.
Schließlich sei noch die Tastenkombination F10 und Z erwähnt, mit der die Zeit eingefroren werden kann (Vorsicht, bei manchen Tastaturtreibern muß eventuell die Taste Y benutzt werden).
In diesen 99 Sekunden kann man dann gefahrlos auf kleine Erkundungsreisen gehen, ohne mit unfreundlichen Monstern zu kollidieren.
Abschließend ließe sich eigentlich nur noch sagen, daß alle Cheats beliebig oft wiederholt werden können - viel Spaß beim Monsterjagen!

Andreas Mautsch

Dune 2

Mit einem Editor schaut man sich die Datei SCENARIO.PAK an, und sucht dort nach der Zeichenkette "control for house Harkonnen". Es kann statt ´Harkonnen´auch ´Atreides´ oder ´Orders´ stehen, je nachdem, wen der Spieler steuern will. Vor der besagten Zeichenkette steht dann "Scenario 1", also insgesamt etwa "Scenario 1. control for house of Harkonnen".
Wenn Sie jetzt weiter suchen, finden Sie auch die anderen Scenarien von 2 bis 22.
Dort finden Sie jeweils den folgenden Abschnitt vor:
[Harkonnen]
Quota=1000
Credits=1000
Brain=Human
MaxUnit=25
Den Wert für Credits können Sie auf 9999 ändern, erhöhen können Sie ebenso den Wert für MaxUnits (aber im zweistel-

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 500,-**!

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessiern könnte. Flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

CT Verlag
PC Games
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

DYNABLASTER - Passwörter

Stage	1	2	3	4	5	6	7	8
X-1	UXYWWWVG	MUVEOSTP	UANKVJZA	UBBHIHHT	UAKVVTTU	UAKKIMKU		MBGAGIEK
X-2	UXOWMNVV	UUGWWGEN	MUBEOSCP	MUBCNNRP	UAOVIHPE	MXCCPSTY	MXCETJPK	MCKAGILN
X-3	UWOWOJVG	UBRLVVVG	UOHZHGRA	UUGVNLZU	MONNTWYC	MWCCGBCA	UAVKITKU	UWOFVJGZ
X-4	MKZLOLYK	UOCZWHEN	MWEEHHZY	UUNVNMZI	UXKVMPAV	MOLNPIHC	UWKKINNK	UWYFVIGY
X-5	UUYWHTEU	UWNKVEVG	MXEEOIEY	UANVQSZU	MUECVGYN	MBLAIWNK	MWEESNNA	UUYFWTUL
X-6	MOOLOGCN	UAGKVEEN	UUVKHBRE	UWOVQGHK	UBHHOWAK	UCHZQNKN	UWVKINNV	UCAOVILR
X-7	UXOWHMVG	UXVKWHSG	UKHZHHST	MXFCMGLH	UXVVHPAG	UBHZQLNG	MUBEVVKN	UOAOWTLH
X-8	MUKWONCE	UWNKVVVH	UOZZHWRZ	MAKCIQEG	MCANWQAE	UBZZQTNH	UCZZOTKP	MOCAEHNK

David Koplin

ligen Bereich bleiben!). Verändern Sie auch nach Lust und Laune die entsprechenden Werte des Gegners.
Scrollen Sie jetzt weiter nach unten, dann sehen Sie unter der Überschrift [Units] Zeilen wie die folgende:
IDO38=Atreides,Infantry,256,24,64,Hunt
In solchen Zeilen kann 'Atreides' durch 'Harkonnen' ersetzt werden, sowie 'Hunt' löschen. Jetzt hat man die gegnerische Einheit unter Kontrolle. Leider hat das den Nachteil, daß die Einheit inmitten der gegnerischen steht, und sofort angegriffen wird.
Man sollte beispielsweise in Level 1 die Zeichenkette "...=Harkonnnen,Trooper,..." durch "...=Harkonnen,Devastator,..." oder "...= Harkonnen,Launcher,..." ersetzen. Ebenso geht dies auch mit anderen Fahrzeugen in grundsätzlich allen Levels. Zum Beispiel können Sie sich als Harkonnen auf diese Weise den atreidischen "Sonic Tank" oder einen "Deviator" zumogeln. Dieser Trick funktioniert ebenso mit den Gebäuden und den Sandwürmern (man ersetzt beim Sandwurm das Wort 'Fremen' durch 'Harkonnen' und löscht die Worte am Ende der Zeile).
Auf die gleiche Weise können Sie auch bei den anderen Häusern vorgehen. Alle Scenarien von 1-22 sollten derartig modifiziert werden, und das Spiel dann von Anfang an gespielt werden.
Viel Spaß!

Beachten Sie, daß dieser Trick nicht mit dem MS-DOS-Editor funktioniert, da dieser der Datei zusätzliche Zeichen anfügt, und Dune 2 dann eventuell nicht mehr läuft.
Wir haben den PC-Tools Hex-Editor 7.1 und die englische Version von Dune 2 benutzt, mit ähnlichen Editoren und der deutschen Version sollte es aber genauso klappen.

Christian Repp und David Lindner

Falcon 3.0

Eine auf der Tastaturübersicht nicht vermerkte Funktion:
Durch drücken der Tastenkombination SHIFT und T kann die Tageszeit des Einsatzes verändert werden. Die Tasten werden einfach so oft gedrückt, bis die gewünscht Tageszeit erscheint. Die Funktion existiert sowohl im "Campaign"- als auch im "Red Flag"-Modus, was vor allem bei den Campaigns überaus praktisch ist, da der letzte Einsatz des Tages immer bei Nacht stattfindet.

Georg Blaha

Ultima Underworld 2

So bekommt man jede Tür auf (auch Gittertüren):
Zuerst wird der Spruch "Dispel Rune" auf die Tür angewendet, worauf die Meldung "This is not a rune!" erscheint. Bringt man jetzt aber den Spruch "Open" an, so entriegelt sich die Tür, und sie läßt sich wie gewohnt öffnen.

Torsten Knüppel

Wizardry 7 - Crusaders of the Dark Savant

Wer bei Wizardry 7 Probleme mit der Stärke seiner Party hat, sollte folgenden Tip ausprobieren:
Benötigt wird dazu ein Diskettenmonitor (zum Beispiel PC-Tools) und ein Savegame von Wizardry 7, welches an der Endung *.DBS zu erkennen ist. Ungefähr ab dem 20.Sektor sind die Namen der Partymitglieder zu finden (im ASCII-Code!)

Byte	Inhalt	Vorschlag	Byte	Inhalt	Vorschlag
0-7	Name	—	44-45	mom. SP (Water)	02 77
8-11	Alter	BD 1C 00 00	46-47	perm. SP (Water)	02 77
12-15	EXP	02 77 02 77	48-49	mom. SP (Air)	02 77
16-19	MKS	—	50-51	perm. SP (Air)	02 77
20-23	Geld	02 77 02 77	52-53	mom. SP (Earth)	02 77
24-24	momentane HP	02 77	54-55	perm. SP (Earth)	02 77
26-27	permanente HP	02 77	56-57	mom. SP (Mental)	02 77
28-29	momentane STA	FF 00	58-59	perm. SP (Mental)	02 77
30-31	permanente STA	FF 00	60-61	mom. SP (Divine)	02 77
32-33	—	—	62-63	perm. SP (Divine)	02 77
34-35	maximale CC	02 77	352-367	Krankheiten	alle 00
36-37	Level	—	368-375	Eigenschaften	alle 64
38-39	Leben	01 00	376-385	W.-Skills	alle 64
40-41	mom. SP (Fire)	02 77	386-393	Ph.-Skills	alle 64
42-43	perm. SP (Fire)	02 77	394-399	Per.-Skills	alle 64

Im Hexadezimal-Code bilden jeweils zwei Ziffern eine Einheit (Byte), also ein Zeichen im ASCII-Code. Die folgende Übersicht bezieht sich auf Bytes. Der erste Buchstabe im Namen des Charakters ist dabei als Byte 0 zu betrachten.

Wichtige Anmerkungen:

Allgemein:
-für 02 77 (dezimal ca. 30.000) können auch andere Werte eingesetzt werden.
- es kann manchmal zu Grafikstörungen kommen, wenn
1. der momentane HP-Wert größer ist als der permanente
2. der momentane Stamina-Wert größer ist als der permanente
3. man nur einen Teil der SP-Werte cheatet
4. wenn für alle SP-Werte 02 77 eingegeben wurde, wird im Kampf trotzdem nicht immer 30.000 angezeigt.

-Stamina
FF 00 ist der höchste Wert für Stamina. Wird dieser überschritten, so kommt es zu Problemen, und es wird nur 1% angezeigt.

-Zaubersprüche
Um alle Zaubersprüche zu bekommen, setze man den Level eines Charakters auf 01 00, die EXP aber auf (beispielsweise) 99 00. Nach dem nächsten Kampf steigt der Charakter mehrmals auf. Mit jeder neuen Stufe kann er einen neuen Spruch lernen. (Warnung: Den EXP-Wert auch nicht zu hoch setzen, denn sonst ist der Griff zum Resetknopf nach einigen Levels unumgänglich)

Christof Söngen

KOMPLETTLÖSUNG (TEIL 2)

Gobliins 2

Nachdem Fingus also die Heftzwecke aus der Wand gezogen hat gehts weiter zum ...

•Thron: Fingus steckt gleich den Pfefferstreuer ein, der direkt vor Oumkapok am Boden steht. Winkle stellt sich mit dem Hocker unter die Felsbrüstung und bietet Fingus seine Hände als Tritt an, um auf den oberen Absatz zu gelangen. Oben angelangt drückt Fingus auf den roten Knopf am Pfeiler, und eine im großen Spiegelei verborgene Tür öffnet sich, durch die Winkle schlüpft und so ebenfalls nach oben gelangt. Fingus marschiert nun durch das eine Ohr im Kopf des oberen Teils des Thrones und verläßt ihn wieder durch das andere Ohr. Alsdann nimmt er an der Zunge Aufstellung, die aus dem linken Pfosten hängt. Nun begibt sich Winkle in das rechte Ohr, und unmittelbar darauf zieht Fingus an der Zunge. Winkle beugt sich aus der Augenhöhle und stiehlt Ammoniak die Krone vom Kopf. Jetzt begibt sich Winkle zur Zunge und zieht daran, unmittelbar nachdem sich Fingus in das Ohr begeben hat. Fingus schaut ebenfalls aus der Augenhöhle und drückt auf das danebenligende Auge, worauf sich das kleine Spiegelei unten am Thronaufgang öffnet. Eine Schabe krabbelt heraus und gesellt sich zu Glotziak. Winkle muß nun links herabsteigen und seinen Kopf in die Öffnung stecken, während Fingus durch den Kopf zurückgeht, runterhüpft, den Handschuh anzieht und in das Loch unterhalb des Marienkäfers greift. Auf diese Weise gelangt Fingus an die Schabe. Diese Schabe stellt er auf den Absatz unterhalb des Lochs und träufelt etwas Freundtrunk darauf. Die Schabe kriecht ins Loch und erscheint wieder bei Glotziak, der sie auffrißt und alsbald einen glücklichen Gesichtsausdruck erhält. Nun holt Winkle Fingus per Knopfdruck und beide Schlüpfen durch die Spiegeleiertür wieder nach oben. Die beiden holen sich auf die eben beschriebene Art und Weise noch eine Schabe und wechseln wieder zurück zum

•Vorrat: Winkle begibt sich zu den Buletten und gibt ordentlich Pfeffer darauf. Fingus stellt sich unterdessen oberhalb des Kochs auf einen Treppenabsatz. Gleich nach dem Würzen der Buletten begibt sich Winkle unmittelbar hinter den Koch und nimmt sich die Heftzwecke aus dem Inventar, während Fingus den Freundtrunk bereitstellt. Nach kurzer Zeit erscheint der Küchenchef in der Öffnung, packt den Koch am Kragen und beschwert sich über die zu stark gewürzten Buletten. Kaum ist der Koch in der Luft, legt Winkle eine Heftzwecke auf die Kiste. Der Küchenchef läßt den Koch wieder los, dieser setzt sich auf die Heftzwecke und wirft in schmerzhaftem Reflex die Bulette nach oben, die dort kurz auf dem Brett liegenbleibt. Fingus träufelt den Freudentrunk darauf, die Bulette fällt wieder hinab, der Küchenchef nimmt sie entgegen und so gelangt sie dann auch zu Oumkapok, der durch den Verzehr dieser Bulette auch friedfertig wird (Hinweis: Es ist sinnvoll, sich das Bild zu speichern, solange sich noch die Heftzwecke im Inventar befindet. Die Heftzwecke muß nämlich nach Gebrauch wieder neu besorgt werden). Kurzer Wechsel zum

•Thron: Fingus und Winkle müssen sich beide links des Kopfes bzw. Throns befinden, damit ein Wechsel möglich ist zur

•Rüstung: Fingus drückt auf den auffälligen Stein im Turm und wird nach oben ins Turmfenster geschleudert. Er öffnet das Helmvisier und ein Miniaturkönig kommt zum Vorschein. Fingus setzt die Krone auf den Helm, und der König wächst in der Rüstung wieder heran zu voller Lebensgröße. Fingus hüpft vom Turmfenster herab und greift sich vom Schwertknauf aus die Feder, die am Helm befestigt ist. Diese Feder taucht Fingus in den Topf des Malers und erhält dafür einen Pinsel. Nun geht Fingus hinab zum Loch und setzt die Schabe auf den Absatz davor. Er greift zum Pinsel und malt die Schabe braun an. Dann streut er Pfeffer darüber und erzeugt dadurch die Ähnlichkeit mit einem Marienkäfer. Er träufelt noch ein paar Tropfen vom Freundtrunk drauf und die getarnte Schabe verschwindet im Loch.

•Thron: Nun ist der Thron leer. Winkle kann nun den Narrenprinz von seinem kleinen Podest herunterholen. Alle drei zusammen wechseln zur

•Rüstung: Winkle stellt sich in das Fenster, direkt unter die Maschine. Der Narr betätigt die Maschine, wobei Winkle immer kleiner wird und schließlich verschwindet. Dieselbe Prozedur läßt Fingus über sich ergehen. Der Narr betätigt als letzter die Maschine und hüpft hinab ins Fenster und verschwindet auch. Alle drei erscheinen wieder beim

•Schädel: Fingus schnappt sich gleich das Streichholz, das an der Spitze des Bleistifts liegt. Dann müssen Winkle und Fingus in Gemeinschaftsarbeit das Messer verschieben. Winkle hebt das Messer an der Spitze hoch und Fingus am Griff. Das Messer wird von beiden zweimal in Richtung Buch gelupft, dann kann Fingus das Lesezeichen aus dem Buch entnehmen. Winkle benutzt nun das Streichholz um das Auge aus dem Schädel zu hebeln. Es springt heraus und bleibt auf der Landkarte liegen. Jetzt läßt man den Narren gegen das Auge treten. Das Auge fliegt kreuz und quer durch den Raum und bricht schließlich einen Glassplitter aus der Brille. Fingus sammelt den Glassplitter ein, begibt sich an das obere Ende der Kerze, benutzt das Lesezeichen als Kerzendocht, hält den Glassplitter als Brennglas in den Lichtstrahl und entzündet so die Kerze. Ein Stück Wachs tropft aus der Kerze. Dieses Stück Wachs drückt Fingus auf das Siegel auf dem Briefkuvert und erhält dadurch einen Abdruck. Diesen Abdruck benutzt er mit dem Schloß des Kästchens. Ein Türchen geht auf, und ein grünes Korn rollt heraus. Dieses Stück Korn legt nun Fingus auf eine Stelle auf der Landkarte, die mit Dorf bezeichnet ist. Daraufhin beginnt eine Pflanze aus der Landkarte zu wachsen. Einer nach dem anderen schwingt sich auf die Pflanze und verschwindet in der Landkarte. Alle drei tauchen wieder auf bei der

•Pflanze: Winkle schlupft in das Loch am unteren Ende der Bohnenranke und kommt beim Narren oben an der Ranke wieder zum Vorschein. Dieser schlägt so heftig auf Winkle ein, daß er wieder zu Boden fällt und mit ihm eine Bohne, die er einsteckt. Winkle drückt jetzt auf einen auffälligen Stein am unteren Rand. Der Stein klappt auf, und ein Maulwurf mit Mütze auf dem Kopf schaut heraus. Während Winkle dem Maulwurf die Bohne gibt, stiehlt Fingus die Mütze von seinem Kopf. Fingus stellt sich mit der Mütze in eine Ausbuchtung des Weges unterhalb von Kael. Winkle steigt die Bohnenranke hinauf, bis auf den Trieb unterhalb der Äpfel. Er nimmt das Streichholz und schlägt damit einen Apfel herab, den Fingus mit der Mütze einfängt. Winkle nimmt den Apfel, schlüpft ins Loch und lockt den Narren herunter. Dieser ißt einen der Pilze und löst sich in Luft auf. Fingus und Winkle essen ebenfalls von den Pilzen und verschwinden ebenfalls. Die drei tauchen wieder auf bei der

•Seifenblase: Fingus stellt sich zu den Kegeln und sogleich kommt eine Bowlingkugel herbeigeschossen, die Winkle stoppt, indem er von dem Stern rechts oberhalb der Kegel auf die Bowlingkugel hüpft. Fingus begibt sich mit der Bowlingkugel auf den Deckel der Kiste unterhalb des Fensters. Er legt dort die Kugel ab und bleibt auf dem Deckel stehen. Winkle tritt auf die Platte oberhalb der Kegel. Der Deckel der Kiste klappt auf, Fingus wird mitsamt der Bowlingkugel hochgeschleudert, reißt im Flug die Sicherheitsnadel vom Fenster, welche schließlich auf dem

Schirm landet, den die Figur am rechten Rand hält. Nun wird nochmals die Bowlingkugel, wie eben beschrieben, geholt. Die Kugel legt nun Fingus auf dem Deckel unterhalb des Fensters ab. Er bleibt aber diesmal nicht auf dem Deckel stehen, sondern begibt sich auf die Wippe in der linken unteren Bildecke. Winkle betätigt wieder die Platte wie eben zuvor. Die Bowlingkugel wird hochkatapultiert und landet auf dem anderen Ende der Wippe, wodurch Fingus nach oben geschleudert wird und auf dem Regenbogen landet. Fingus begibt sich nun auf den Hut des Seifenblasenmännchens und drückt auf die Antenne. Eine Seifenblase entsteht und schwebt hinüber zum Regenbogen. Sobald diese dort zur Ruhe gekommen ist, hüpft Fingus darauf und schwebt mit ihr hinab zum Deckel. Sobald die Blase auf dem Deckel ruht, tritt Winkle wieder auf die Platte. Der Deckel öffnet sich, und die Blase trägt Winkle hinüber zum Regenschirm, wo er die Sicherheitsnadel zu sich nehmen kann und springt zu Winkle hinab. Nochmals wird eine Bowlingkugel eingefangen. Fingus begibt sich wie vorher beschrieben auf den Regenbogen und begibt sich von dort aus zu der Platte am oberen Bildrand, links neben dem Gefäß mit dem Narren. Winkle begibt sich auf die Platte am Fuße des Regenbogens. Fingus betritt die Platte und Winkle wird hochgeschleudert. Beide zusammen müssen nun eine Blase erzeugen, in der sich der Narr befindet. Dazu drückt Fingus auf den Knopf am Gefäß, in dem sich der Narr befindet. Der Narr rutscht hinab in den Ring des Seifenblasenmachers. Sobald er in diesem Ring ist, drückt Winkle auf die Antenne, und eine Blase mit dem Narren darin wird zum Regenbogen geblasen. Dort kann Fingus sie mit der Sicherheitsnadel aufstechen. Der Narr fällt zu Boden und die Szenerie wechselt wieder zur

•Pflanze: Der Narr stellt sich aufs Katapult. Winkle drückt auf den Klingelknopf, worauf ein Schlüssel im linken Türpfosten erscheint. Nun tritt Fingus auf das andere Ende des Katapults. Vom linken oberen Bildrand kommt ein Vogel herangeflogen. Der Narr wird hinauf in die Fänge desVogels geschleudert. Auch der Schlüssel aus dem Pfosten wird mitgenommen. Daraufhin wird gewechselt zum

•Berg: Winkle begibt sich geradewegs auf die grüne Plattform oberhalb des runden Steins, direkt unter dem Ellbogen des Riesen. Fingus hebt den Stein hoch über den Kopf, wo ihn Winkle zu sich nimmt und ablegt. Nun begibt sich Fingus auf die Plattform oberhalb von Winkle und nimmt dort oben den Stein von ihm in Empfang. Winkle plaziert sich auf dem Kopf des Löwen, Fingus hebt den Stein hoch und wirft ihn auf den Schwanz des Löwen. Dieser reißt sein Maul auf und schleudert Winkle hinauf zur Schulter des Riesen. Von dort kann er den Kopf vom Wanderstab des Riesen stoßen. Anschließend springt Winkle wieder zum Boden hinab. Jetzt begibt sich Fingus auf die Plattform oberhalb des runden Steins. Winkle hebt den Stein hoch, und Fingus legt ihn bei sich ab. Winkle betritt wieder den Kopf des Löwen, Fingus wirft den Stein auf den Schwanz des Löwen, und Winkle wird diesmal zu dem begrünten Absatz an der Schulter des Riesen geschleudert. Winkle verschwindet im Loch in der Schulter und kommt aus dem Loch im anderen Arm des Riesen wieder heraus. Fingus steigt nun auf den Kopf des Löwen. Winkle stößt den Kopf, der vorher am Stab des Riesen befestigt war, vom Absatz hinab auf den Schwanz des Löwen, woraufhin Fingus zu dem schwebenden Felsen hinaufkatapultiert wird. Jetzt muß Fingus die drei!!! aktivieren und federt dadurch fünfmal hinab, bis er sich auf Winkles Höhe befindet. Winkle springt auf den Felsen auf, bevor dieser wieder nach oben schwebt. Fingus postiert sich nun direkt am linken Ende des schwebenden Felsens. Winkle läßt sich zum Felsen mit den Vögeln und dem Narren hinüberfallen und bildet mit seinem Körper eine Brücke, auf der Fingus hinübermarschieren kann. Fingus benutzt die Feile zum Öffnen des Vogelkäfigs und schenkt den Vögeln die Freiheit. Anschließend nimmt er noch den Schlüssel an sich. Der Narr und Fingus hüpfen vom Felsen hinab und alle drei wechseln zur

•Pflanze: Fingus öffnet die Tür mit dem gerade eben erlangten Schlüssel. Sie gelangen ins Dorf zurück, wo festgestellt wird, daß der Prinz eine große Macke hat. Sie begeben sich ins Haus des Magiers Tazaar, um den Prinzen zu heilen.

•Tazaar: Winkle greift sich gleich den Bleistift, der oben rechts auf der Ablage liegt und kritzelt ein Bild von Tazaar auf die Wandtafel, das dieser aber sofort wieder mit einem Schwamm auslöscht. Winkle wiederholt das Gekritzel noch zweimal, dann schleudert Tazaar seinen Schwamm wütend davon. Winkle nimmt den Schwamm zu sich. Fingus gibt dem Narren Zauberwasser, worauf dieser zu schrumpfen beginnt und von einem Dämonen entführt wird. Anschließend begibt sich Fingus zum Portrait des Zauberers und kritzelt mit dem Bleistift darauf herum. Tazaar sieht das garnicht gerne und schleudert seinen Bumerang nach Fingus. Winkle springt auf den Lehnsessel und fängt von dort aus den Bumerang im Fluge. Nun greift Winkle zum Humpen und gießt von der darin enthaltenen Flüssigkeit auf Tazaars Haupt, der daraufhin ganz böse wird und mit der Faust auf den Tisch schlägt. Dadurch löst sich links oben ein Zahnstocher, der entlang des linken Bildrandes herabfällt. Diesen Zahnstocher fängt Fingus mit dem Bumerang im Fluge ab. Er bleibt in der linken unteren Ecke liegen und Winkle kann ihn zu sich nehmen. Er begibt sich damit zum Skelett und bohrt in dessen Zähnen herum. Der Brustkorb öffnet sich, eine Flasche fällt heraus, zerbricht, und die darin enthaltene Flüssigkeit läuft aus. Winkle saugt einen Teil der Pfütze mit dem Schwamm auf. Jetzt bläst Winkle in die Pfeife, und Fingus drückt den nassen Schwamm in dem entweichenden Rauch aus. Die kleinen Wölkchen werden immer größer und dunkler und bilden schließlich die Tür zum letzten Bild. Einer nach dem anderen steigt in die Rauchwolke, und sie gelangen zum

•Ammoniak: Fingus stellt sich auf das Auge in der rechten unteren Ecke. Winkle begibt sich über eine Leiter in den oberen rechten Bereich und läuft nach links zu einer Stelle oberhalb des Felsens, an der die drei!!! erscheinen. Von dort springt er auf eine orangefarbene Platte, die das Auge aus dem Boden schnellen läßt und mit ihm Fingus, der schließlich oben bei der Maus landet, die er zu sich nimmt. Fingus hält die Maus über den Deckel aus Lehm. Die Klappe öffnet sich, ein Krokodil erscheint, das die Maus verschlingt. Winkle springt sofort auf den Kopf des Krokodils und wird durch eine Schnappbewegung nach rechts oben katapultiert. Gleichzeitig streckt Ammoniak seine freie Hand aus. Winkle greift dort oben schnell zum Bumerang, den er gegen die Zähne rechts oberhalb von Ammoniak wirft. Ein Zahn bricht ab und durchbohrt Ammoniaks Hand. Vor lauter Schmerz läßt er den Prinzen fallen, aber sofort taucht unten aus einem Loch ein Dämon auf, der versucht, ihn wieder einzufangen. Winkle muß schnell handeln und die drei!!! anklicken, um auf die orangene Platte springen zu können, damit das Auge in die Luft geschleudert wird und den Dämon wieder in das Loch zurückdrängt. Der Prinz ist nun endgültig befreit. Fingus legt jetzt den Schwamm auf den Felsen. Der Prinz stellt sich auf das Auge unten rechts. Winkle springt nach Betätigen der drei!!! auf die orangefarbene Platte und der Prinz wird auf den Schwamm geschleudert, aus dem dadurch einige Tropfen gepresst werden. Während die Tropfen den Felsen herabrinnen, greift Fingus zum Bleistift, malt eine Tür auf den Felsen, tritt zur Seite und läßt Winkle zum Türgriff greifen und der Ausgang aus dem Spiel ist erreicht.

Kurt Straßgütl ■

GNADE

Hallo Ihr!
Ich habe Eure Zeitung nach der ersten Ausgabe sofort abonniert und bin wirklich sehr zufrieden mit jeder neuen Erscheinung! Daß Ihr den Preis hochsetzen mußtet war ja zu erwarten, trotzdem ist die PC Games nicht unerschwinglich teuer. Die Fotos sind o.k., die Tests und Berichte "benutzerfreundlich" geschrieben. Nun aber meine Frage: Kürzlich erhielt ich die Ausgabe 3/93 und mußte feststellen, daß man, wenn man jetzt abonniert auch noch irgendein Super-Spiel fast geschenkt dazubekommt. Ich war schon ein bißchen enttäuscht. Ist es nicht möglich, diese Aktion auch für diejenigen durchzuführen, die bereits ein Abo haben? Nein? Ach kommt, daß ist doch unfair! Versetzt Euch doch mal in meine Lage. Angenommen, ich bin der Redakteur - würdet Ihr mich nicht anflehen, um "ATAC" für weniger als den halben Preis zu bekommen? Na also! Und ich wäre gnädig!! Ich würde mich freuen, wenn Ihr meinen Brief abdrucken würdet. Auch in sinnwahrender Form, da er etwas lang geraten ist.

Tschüss, bis zum Wiederlesen.
Lutz Jakob

✘ So gerne ich Dir einen Gefallen tun würde - da bringst Du mich aber in eine echte Zwickmühle! Einerseits kann ich Dich wirklich gut verstehen, aber andererseits könnten wir es uns nicht leisten, wenn nun alle bisherigen Abonnenten auch die Prämie haben wollen. Man ist eben leider gezwungen einen Stichtag festzulegen. Ich mache Dir einen Vorschlag: Da Dein Brief keinen vollständigen Absender enthielt, schreib mir einen neuen, mit genau diesem (Straße, Hausnummer). Wenn nicht Hunderte anderer Leser das Gleiche wollen, werde ich einmal sehen, was ich aus meinem privaten Fundus für Dich tun kann.

WETTRÜSTEN

Hallo PC Games!
Zuerst zu Deinem Aufruf hinsichtlich des Wettrüstens. Ich bin auch der Meinung, daß die Softwarefirmen aufhören sollten immer mehr speicherplatzverschlingende Spiele zu entwickeln, sondern sie sollten erst einmal die vorhandene Kapazität ausnutzen (ich denke da z. B. an Monkey Island II). Ich habe einen 386er, 40 MHZ und 4 MB RAM, und ich finde, das sollte die nächsten vier Jahre reichen. Doch die Festplatte ist nach OS 2.20 (31 MB), Wing Commander, Monkey Island II und Robin Hood so gut wie voll. Und wenn ich an Spiele wie "Links 386 Pro" denke, die ich nicht spielen kann, da ich "nur" eine VGA-Karte habe, packt mich das blanke Entsetzen. Auch ich finde es schlecht, daß die meisten Firmen nun auf CD-ROM umsteigen.
Doch nun wieder zu etwas anderem! Ich finde es gut, daß Ihr nun wieder eine Vorschau der Cover-Disk bringt. Der Hardwareteil gefällt mir besonders gut, aber auch die Helpline und PD & Shareware sind sehr gelungen. Da meine Festplatte so gut wie voll ist, beabsichtige ich mir das Programm "Double Density" zu kaufen. Habt Ihr Erfahrungen damit? Ich weiß wie schwer es ist sich in gutem Deutsch auszudrücken, aber Deine Redewendung "mein alter Lehrer pflegte zu sagen...." brauchst Du - so gut wie sie sich auch anhört - nicht so oft zu verwenden! Der Special Teil gefällt mir weniger gut, aber da können sich die Geschmäcker teilen.
Ich besitze wie gesagt OS 2.20 und damit habe ich ein Problem:
1. Wenn ich "Conquest of Longbow" starten will, wird mir mitgeteilt, daß ich zu wenig Speicherplatz besitze. Was kann ich tun?
2. Mich regt es auf, fast zwei Minuten zu warten, bis sich das System hochgeladen hat. Kann man gegen diese Wartezeit etwas tun?

So - das wars für heute.
Macht weiter so.
Franz Bergmann

*✘ Keiner würde wagen, in diesem Markt eine Prognose über die nächsten vier Jahre abzugeben. Leider bin ich mir aber ziemlich sicher, daß Dein 386er bis dahin kaum den Anforderungen gerecht werden wird.
Ich kann mich allerdings des Eindrucks nicht verwehren, daß Du an Deiner Misere selbst mitschuldig bist. OS 2.20 ist ein wahres Monstrum an Speicher - und Festplattenverbrauch. Bei "nur" 4 MB RAM ist es da fast schon selbstverständlich, daß Longbow nicht mehr geladen werden kann. Dagegen kann man nur durch Aufrüsten des Speichers etwas unternehmen.
Auch mit der Wartezeit wirst Du leben müssen. Dein 386er wird unter OS 2.20 arg gefordert! Ich kann Dir hier eigentlich nur einen Rat geben: Versuche bei Deinem Rechner auf OS 2.20 zu verzichten. Falls das abfällig klingen sollte, lag das durchaus nicht in meiner Absicht, aber Du mutest Deinem Rechner wirklich etwas viel zu. Ich arbeite seit ca. sechs Monaten problemlos mit "Double Density" auf einem 386er Notebook. Mir sind auch keine Fälle bekannt, bei denen D.D. Sorgen machte. Ich kann es eigentlich nur loben.
Wenn wir schon bei Deinen Problemen mit der Kapazität Deiner Festplatte sind: Fändest Du es wirklich schlecht, wenn Du Spiele (mit ungeahnter Speicherkapazität!) verwenden könntest, ohne Deine Platte zu belasten? Ein CD-ROM würde Dich von vielen Sorgen befreien.*



ALLERLEI

Bist Du's Rossi?
Erst etwas allgemeines zu Eurer Zeitung, dann etwas weniger allgemeine Tips und Statements zu den Leserbriefen.



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
CP Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

Und jetzt erst mal ein wenig Dampf ablassen. Mir reichts! Ich hatte schon wieder eine Diskette die nicht funktionierte! So - jetzt geht's mir besser. Aber - warum zum Teufel - habe ich immer so viel Pech? Genug davon. Außerdem habe ich Dich ja schon einmal mit einem Brief genervt. Stimmt - ich bins wieder - Thomas! Zur Zeit überlege ich mir, welche Zeitschrift ich abonnieren soll. Es kommen zwei in Frage. Da hätten wir die PC-Games. Diskette gleich dabei - sehr gut! Was, nur 720 KB? Schlecht. Heute hat ja fast jeder ein 1,44 MB-Laufwerk! Die Konkurrenz bietet eine 1,44 MB-Disk - leider nur gegen Bestellung und 5 DM. Sehr schlecht. Warum legt Ihr keine 1,44 MB-Disk bei? Ich wäre sogar bereit 7,90 DM zu blechen. Andere Zeitschriften ohne Diskette kosten auch so viel. Die Hardwareseite ist mir ein wenig zu eigentümlich. Hier wäre es mir lieber, wenn Ihr über aktuelle Neuerungen berichten würdet. Zum Beispiel über CD-ROMs, da Ihr scheinbar an einer Laser-Corner (guter Name - oder?) arbeitet. Positiv: Die Sharewareseite hat sich gemausert. Weiter so! Die Screenshots wurden besser. Negativ: Zu wenig Farbe! Nehmt Euch ein Beispiel an der AMIGA Games. Bei der ist das Layout einfach spitzenmäßig! Schaut ruhig einmal in die AG rein. Feine Sache! Ach ja Rossi, hier noch meine Meinung - Du wolltest sie ja! Es stimmt - gegen gute Grafik und guten Sound hat keiner etwas. Aber was bringt mir das, wenn ich mir alle zwei Jahre einen neuen Computer kaufen muß? Das ist mir die Sache dann doch nicht wert. Die CD-ROMs sind eine gute Sache. Ach ja - wenn Ihr gerade dabei seid CD-ROMs zu kaufen, denkt an den lieben Thomas! Mich bewegt auch die Frage, warum PC-Spiele mehr kosten, als die für den Amiga. Softwarefirmen kommen da meist mit der Konvertierungsfloskel: "Wir mußten es vom Amiga rüberschaufeln. Das kostet Zeit. Zudem mußten wir es noch ein wenig umprogrammieren." Stellt sich die Frage, warum der Preis in beiden Richtungen so teuer ist! Wird für den Amiga vom PC konvertiert, ist die Amiga-Version auch billiger. Was stimmt denn nun wirklich? Ich habe keine Lust, Programme teuer einzukaufen, nur weil die sich denken: "Der hat einen PC, der hat Geld!". Denn diese Denkweise ist eindeutig ein Fehler. Dann stimmt schon eher: "Der hat einen PC, jetzt ist er pleite!". Ich hoffe, wir lesen noch voneinander!

Thomas

✘ *Ja - ich bin's. Deine Briefe zu lesen, ist inzwischen schon so, wie sich mit einem alten Bekannten zu unterhalten. Langsam gewöhne ich mich daran.*
Warum Du allerdings immer Pech hast, kann ich Dir auch nicht sagen. Es freut mich natürlich, daß wir bei Dir in die engere Wahl kommen. In nächster Zeit haben wir allerdings nicht vor, eine 1,44 MB Diskette beizulegen, aber wie Du selber schon gemerkt hast, kosten andere Magazine das gleiche - ohne Disk! Zudem ist das mit der Diskette auch ein Kostenfaktor, und wir rechnen wirklich knapp! Den Preis erhöhen möchten wir nämlich unter keinen Umständen.
An eine CD-Ecke denken wir wirklich (Laser-Corner ist ein toller Name!), und wenn wir CD-ROMs kaufen, denken wir auch an Dich. Was es Dir helfen soll ist mir allerdings ein Rätsel! Nichts fällt uns leichter, als einen Blick auf die AMIGA Games zu werfen, wird sie doch im gleichen Haus gemacht. Jedoch haben wir nicht vor, sie für den PC zu konvertieren. Ich würde auch nicht sagen, daß wir zu wenig Farbe verwenden. Die PC Games soll ein etwas "seriöseres" (was auch immer das bedeuten soll) Erscheinungsbild haben. Wenn das nicht Deinen Geschmack trifft, ist das bedauerlich. Zum Thema "Wettrüsten" kann ich eigentlich nur sagen, daß der Verbraucher hier ein gewaltiges Wort mitreden kann.
Wenn Programme wie "Comanche" rege gekauft werden, braucht sich der User nicht wundern, wenn für das nächste Produkt dieser Firma ein 586er empfohlen wird. Für alle, die vom Wettrüsten die Nase voll - und den Geldbeutel leer - haben, gilt die Empfehlung, sich Programme zu kaufen, die auch auf "normalen" Maschinen lauffähig sind. Die Firmen werden sich hüten, dem Verbraucher nicht das zu geben, was er gerne hätte. Warum Spiele für den PC teurer sind als die für den Amiga, ist mir auch ein großes Rätsel.
Das ist nicht so leicht einzusehen. Aber vielleicht mangelt es mir da an Marktkenntniss? Kenne ich nicht alle Faktoren? Ich werde einmal versuchen von einem Softwarehaus eine verwendbare Antwort zu erhalten.

HUNDEFELSEN

Hallo PC Games

Ich kaufe mir die PC Games schon seit der ersten Ausgabe und finde sie ganz gut. Besonders gefällt mir an der Zeitschrift natürlich die Coverdisk und der Backflash (geniale Idee). Meine Fragen beziehen sich nicht wie gewöhnlich auf die Hardware, sondern auf die dazugehörige Software. Abwechslung!
In der 3/93 habt Ihr das Spiel "Catacomb Abyss 3D" getestet. Da ich Hundefelsen 4E (Name von der Redaktion geändert) durchgespielt habe, interessiert mich das Game sehr. Sind die Soundeffekte vergleichbar mit dem Vorgänger? Abgesehen von der Story war Hundefelsen eines der besten Spiele, das mir bisher unter die Finger kam. Mich würde die Meinung von Dir und den Lesern zu diesem Game (Inhalt, Motivation, technische Ausführung) besonders interessieren. Ich hoffe, daß mein Brief nicht wegen des Inhalts nicht abgedruckt wird, denn auch mir ist bekannt, daß das Game indiziert ist. Dennoch ist es vielleicht einer Diskussion wert. Ansonsten wünsche ich Euch großen Erfolg mit Eurer Zeitschrift.

Thomas

✘ *Schon wieder ein Thomas ohne Nachnamen. Ich hoffe, ich kann noch alle auseinanderhalten. Ich habe mir wirklich lange überlegen müssen, ob ich den Brief abdrucken sollte, da das Game bekanntlich auf dem Index steht, und Berichte darüber, bzw. Werbung untersagt sind. Darum möchte ich mich auch gar nicht weiter dazu äußern! Ich nehme aber den Brief gerne als Vorwand, um zu einer Diskussion anzuregen, ob eine Indizierung notwendig ist. Kann es Programme geben, vor denen der mündige Verbraucher geschützt werden muß? Wird dadurch nur der Reiz des Verbotenen geweckt? Sollte es stattdessen nur eine Altersangabe für Spiele geben (siehe Videos)? Ist die Indizierung ein notwendiges Werkzeug? Ich würde mich freuen, wenn im Leserforum eine Diskussion darüber zustande kommt. Sicher haben nicht nur Thomas und ich daran ein Interesse.*

DOMIGA

Hallo Rainer,
da ich Dich schon lange durch das Lesen der Play Time kenne (Du mich allerdings noch nicht), und Du auch immer wieder betonst, daß man Dich Duzen darf, habe ich die förmliche Anrede weggelassen. Ich lese die PC Games schon seit einiger Zeit, und ich muß sagen: "Nicht übel!" Das einzige was mich an dieser Zeitschrift stört, ist, daß die Konfigurationsanforderungen Eurer Coverdisk doch ziemlich überdreht sind (z. B. Oxyd und

LESERBRIEFE

Whale 's Voyage). Es ist schon manches Mal vorgekommen, daß ich Eure Zeitschrift kaufte, dann die Demodisk aber nicht so recht auf meinem Computer laufen wollte. Ihr solltet besser auf Programme zurückgreifen, die auch auf einem 286er laufen. Genug der Kritik!
Ich habe von Programmen gelesen, die es möglich machen DOS-Programme auf dem Amiga lauffähig zu machen. Nun meine Frage: Gibt es auch welche, die Amiga Programme auf DOS-Rechnern lauffähig machen? Wenn ja, welche? Ich wäre Dir sehr dankbar, wenn meine Fragen beantwortet werden würden.

Ich verbleibe daher mit freundlichen Grüßen,
Dennis Göring

✘ *Ich möchte an dieser Stelle noch einmal betonen, daß wir die Coverdisk nicht selbst programmieren, sondern sie nur vervielfältigen und beilegen. Den Inhalt bekommen wir immer von einem Softwarehaus zur Verfügung gestellt. Wenn es uns möglich ist, werden wir auch immer eine 286er-Version gesondert anbieten. Daß der Trend sich immer weiter weg vom 286er entwickelt, ist eigentlich nicht unser "Verschulden". Aber das Thema hatten wir ja schon etwas weiter oben.*
Reine Softwareemulatoren für den Amiga sind etwas mit Vorsicht zu genießen. Längst nicht jedes PC Programm wird damit lauffähig. Mit den Hardwareemulatoren sieht es da schon anders aus, aber das ist ein Thema für eine andere Zeitschrift. Leider ist mir kein Programm bekannt, das auf einem PC ein Amiga-Programm lauffähig macht. Sollte ich mich damit auf dem Holzweg befinden, lasse ich mich gerne eines Besseren belehren.

STUMMES NOTEBOOK

Gestern las ich in Ihrer - übrigens sehr gelungenen Zeitschrift - den Artikel "Tragbare im Gambling Test". Ich bin Besitzer eines Notebooks 386 SX 25, 80 MB Festplatte, 2 MB RAM, 25 MHZ und war bisher der Meinung, daß mir die Aufrüstung meines Rechners mit einer Soundkarte nicht möglich ist. In Ihrem Artikel konnte ich mit Freude lesen, daß der Sound von einigen guten Spielen, mir als Notebook-Besitzer nicht versagt bleiben muß. Ich möchte diese Möglichkeit sehr gerne nutzen, und würde Sie herzlichst bitten, mir einen Rat in folgenden Punkten zu geben:
1. Wie kann man einen Sound Blaster an ein Notebook anschließen, bzw...
2. Wenn es einen Sound Blaster für Notebooks gibt: Welchen? Woher bekommt man ihn?
Herzlichen Dank für Ihre Hilfe schon im voraus!!!

Ihr Leser Rene Raul

✘ *Wie mein alter Lehrer zu sagen pflegte (tut mir leid Franz, aber ich konnte einfach nicht anders): "Dem Manne kann geholfen werden!". Die Firma Profisoft (Vorsicht Großhändler!) bietet den Sound Blaster 2.0 von Creative Labs als Version für Notebooks an. Im Gegensatz zum "normalen" Sound Blaster wird er nicht eingebaut, sondern über die serielle Schnittstelle angeschlossen. Im täglichen Einsatz funktioniert er völlig problemlos. Ein gutes Fachgeschäft sollte ihn - falls nicht vorrätig - bestellen können. Profisoft liefert schnell und zuverlässig. Falls Sie jedoch nur an Samples interessiert sind, könnten Sie auch auf den "Audioman" von Logitec zurückgreifen. Das Gerät wird am Duckerport angeschlossen und bietet in einem Gehäuse Mikrofon, Lautsprecher und Verstärker. Obwohl das Design leicht gewöhnungsbedürftig ist, erhält man für ca. DM 360 ein durchaus brauchbares Werkzeug, das Windows auf dem Notebook die Flötentöne beibringen kann.*

SOUNDKARTE

Hallo Leserbriefbeantworter,
ich habe zwei kleine Fragen, die Du bestimmt beantworten kannst, weil Du sie wahrscheinlich öfter zu hören oder zu lesen bekommst. Ich habe seit einiger Zeit einen PC (486 SX), den ich natürlich auch zum Spielen benutze. Leider nervt der interne Lautsprecher doch gewaltig (z.B. bei Monkey Island II). Darum (täterätä) habe ich mich entschlossen, mir eine Soundkarte zuzulegen. Ich wollte ca. DM 200 dafür ausgeben. Ein Sound Blaster braucht es nicht unbedingt sein, denn ich denke, daß man für den gleichen Preis ausstattungsreichere Karten bekommt. Wie denkst Du über sogenannte "No Name"-Produkte? Diese Fragen werden bestimmt auch andere Leser interessieren. Bei Veröffentlichung meines Leserbriefs geht der Scheck bitte an oben genannte Adresse. Spaß beiseite, hier kommt Ernst. Ich würde mich über eine baldige Antwort freuen.

Vielen Dank im Voraus.
Matthias Bandt

✘ *Bin ich aber erschrocken, als ich Deinen Scherz lesen mußte! Wenn Dir meine Gesundheit lieb ist - bitte nicht öfter solche Witze machen. Recht lange konnte ich ein "Thunderboard" der Firma Rushware mein Eigen nennen. Ich war eigentlich sehr zufrieden damit. Es stand dem Platzhirsch Sound Blaster kaum nach. Inzwischen habe ich schon Anzeigen gesehen, in denen das gute Stück für DM 99 (!) angeboten wurde. Auch die "Sound Galaxy" sollte in guten Fachgeschäften zu bekommen sein. Sie ist ebenfalls zum Blaster kompatibel, etwas preiswerter, kann aber mit reichlich Software aufwarten. Als Gimmick liegen auch immer Lautsprecher bei, vor denen ich allerdings nur warnen kann. Für Lautsprecher ist deren Qualität zu schlecht, und als Briefbeschwerer sind sie zu leicht. Aber dafür kosten sie nichts! Obwohl ich der Meinung bin, daß man bei "No-Name"-Produkten sehr genau hinsehen sollte, muß ich doch zugeben, das deren Qualität oft sehr gut ist. Es glänzt eben nicht alles was Gold ist.*

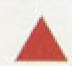


NACH-BESTELLUNG

Sehr geehrte Damen und Herren,
heute möchte ich Ihnen auch einmal einen Leserbrief schreiben. Mit der Aufmachung und dem Inhalt Ihrer Zeitschrift PC Games bin ich ausgesprochen zufrieden. Machen Sie weiter so, dann haben Sie in mir einen ständigen und aufmerksamen Leser. Besonders das Bewertungssystem für die einzelnen Spiele findet meine Zustimmung. Seit Ihrer letzten Erweiterung ist es sehr aussagekräftig und informativ. Zum Abschluß habe ich noch eine Frage. Ihr erstes Heft der PC Games (10/92) konnte ich leider nirgends mehr auftreiben. Ist es möglich über die Redaktion noch ein Exemplar zu erhalten? Oder können Sie mir eine andere Bezugsquelle mitteilen?

Mit freundlichem Gruß verbleibt Ihr Leser,
Ulrich Pflugbeil

✘ *Es freut uns natürlich, wenn unsere Arbeit Zustimmung findet. Wir haben bestimmt auch nicht vor schlechter zu werden - im Gegenteil! Die Ausgabe 10/92 kann wie jede andere auch, über die Redaktion nachbestellt werden. Wir liefern gegen Nachnahme. Ihr Heft sollte inzwischen bei Ihnen eingetroffen sein.*



HOTLINE

KONFIGURATION

Ich besitze einen 486SX, 25 MHZ, 110 MB Festplatte, 4 MB RAM. Ich arbeite mit MS-DOS 5.0 und Windows 3.0. Wenn ich nun aber gelegentlich ein Spielchen wagen möchte, bricht mein Rechner meist wegen Speichermangel ab. Mein Hauptspeicher beträgt nach dem Hochfahren nur noch 580 KB. Da ich ein blutiger Anfänger bin, wage ich jedoch nicht, in der Konfiguration herumzuwerkeln. In der Hoffnung, daß Sie mir weiterhelfen können, verbleibe ich mit freundlichen Grüßen

Björn Remmert

✔ *Vorsicht ist eigentlich immer anzuraten. Ehe Sie nun anfangen, an Ihrem System zu basteln, sollten Sie Sich auch erst unbedingt eine Kopie Ihrer "Config.sys" und "Autoexec.bat" anfertigen.*
Ich würde Ihnen folgende Konfiguration empfehlen:

```
Config.sys:
Device=c:\DOS\Himem.sys
Files=30
Buffers=10
Devicehigh=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
Shell=C:\DOS\Command.Com /E:500 /P
Break=On
Lastdrive=E
Devicehigh=C:\Tools\Mouse.sys
Devicehigh=C:\DOS\Ansi.sys
Devicehigh=C:\DOS\Setver.exe
Devicehigh=C:\DOS\Ramdrive.sys 200 512 64/E
Devicehigh=C:\DOS\Smartdrive.sys 1024 1024
DOS=High, Umb
Switches=/W

Autoexec.bat:
Echo off
Set Comspec=C:\DOS\Command.com
Path=C:\DOS;c:\Bat;C:\Tools;C:\Windows
Set temp=D:\
Loadhigh share.exe
LOADHIGH KEYB GR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LOADHIGH MIRROR /TC >NUL
LOADHIGH DOSKEY
LOADHIGH GRAPHICS
WIN
```

Mit dieser Konfiguration haben Sie einen Hauptspeicher von deftigen 622 KB. Damit sollte nun alles funktionieren.

ZWEITPLATTE

Die Kapazität meiner Festplatte (AT-Bus) ist erschöpft. Was liegt nun also näher, als eine zweite Festplatte einzubauen? Da ich leider kein sehr geübter Bastler bin, wollte ich fragen, ob das auch für Laien problemlos machbar ist.

Robert Merner

✔ *Ich würde ein zaghaftes "ja" vermelden. Aber bitte kommen Sie mir nicht mit Schadensersatz, wenn es nicht klappt. Im Zweifelsfall immer zum Fachhändler!!!*
Als erstes sollten Sie sich vergewissern, welche Platte bereits eingebaut ist. Wenn man verschiedene Festplatten mischt, kann es zu den lustigsten Erscheinungen kommen. Ob Sie da allerdings lachen werden, ist mehr als fragwürdig. Darum also immer: Seagate zu Seagate, Quantum zu Quantum u.s.w.
Hinter den Frontblenden Ihres Rechners befinden sich (hoffentlich) noch freie Einschübe. In einen dieser führen Sie Ihre neue Platte ein und schrauben Sie an den Seiten fest. An Ihrer ersten Platte befindet sich ein Flachbandkabel, daß schon für den Anschluß einer weiteren Platte mit einem zusätzlichen Adapter versehen wurde. Da dieser Adapter eine "Nase" besitzt, erklärt sich das "wie rum?" von selbst. Ähnlich verfahren Sie mit dem Stromkabel - bei Bedarf gegebenenfalls ein "Y-Stück" besorgen. Bis hierher wars nur Spiel, nun wird es ernst! Ihre erste Platte wird sicherlich auch das Betriebssystem enthalten - und von ihr soll auch weiterhin gebootet werden. Also muß man der anderen Platte klar machen, daß sie nur der Zweite im Bunde ist. Das geschieht mit Hilfe eines Jumpers. Es wäre schön, wenn sich auf Ihrer Platte nur ein Jumper befinden würde, oder wenn diese Dinger alle beschriftet wären. So sehr wie ich Ihnen das gönnen würde - die Realität sieht meist anders aus! Hier hilft nur ein gründliches Studium der (hoffentlich vorhandenen!) Unterlagen. Falls Ihrer Platte kein Begleitheft beiliegt, wäre es spätestens jetzt eine schöne Gelegenheit, wieder einmal Ihren Fachhändler zu besuchen! Wenn Sie es bis hierher geschafft haben, könnten Sie eigentlich Ihren Rechner wieder zusammenschrauben und einschalten. Im Idealfall wird er nun brav "hochfahren", aber die zweite Platte erkennt er noch nicht. Darum marsch zurück ins Setup. Wie man dorthin gelangt, entnehmen Sie bitte Ihrem Handbuch, da das je nach Rechner verschieden ist. Dort ist Ihre alte (Platte) als Laufwerk C: angemeldet. Die neue notieren Sie dort als D. Die Anzahl der Köpfe und Zylinder ist bei AT-Bus Platten hier nicht von so großer Bedeutung (wählen Sie einfach einen vorhandenen Plattentyp), Hauptsache die Kapazität wurde richtig angegeben. Dann nur noch das Setup abspeichern - und schon haben Sie Platte C und D zur Verfügung. Erhalten Sie jedoch eine Fehlermeldung, haben Sie den Jumper falsch gesetzt, im Setup völlig falsche Parameter angegeben oder sich etwas Neues einfallen lassen.
Wenn Sie keine Fehlermeldung erhalten, können Sie aufatmen, und mit "Format D:" Ihre neue Platte betriebsbereit machen. Sollten Sie nun aber Bedenken haben, möchte ich noch daran erinnern, daß man für ca. DM 100 auch einem Fachmann die Arbeit überlassen kann. Den kann man hinterher wenigstens haftbar machen!

SOUND BLASTER

Mit Freundentränen in den Augen habe ich vor kurzem einen 486er mit 66 MHZ Overdrive erstanden. Meinen alten Sound Blaster Pro 4.0 wollte ich natürlich weiter verwenden. Leider erzeugt der Sound Blaster (der auf meinem alten 386er tadellos funktionierte!) nun aber Störgeräusche! Da der Fachhändler keinen Rat für mich hatte, hoffe ich nun auf Hilfe von Ihnen.

Mit freundlichen Grüßen: Florian Neumüller

✔ *Mir ist schon zu Ohren gekommen, daß dieses Gerät Probleme mit den 66 MHZ Overdrive Prozessoren hat. Es soll etwas mit einem nicht normgerechten OSC Signal des Rechners zu tun haben. Knackende Töne werden von der Software erzeugt, die ständig LPT1 anspricht. Abhilfe soll schaffen, wenn man die Jumper J1 und J4 auf der Soundkarte setzt. Im Programm SBFIG.BAT wählen Sie die neuen Werte. Nach einem Neustart des Rechners sollte alles wie gewohnt funktionieren.*



Platz schaffen - Programme packen

Thema dieser Helpline ist die Arbeit mit dem Packer LHA. LHA ist einer der bekanntesten und effektivsten Packer, die es gibt. Außerdem ist LHA Freeware, also umsonst. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit LHA den Platzbedarf Ihrer Spiele fast halbieren können.

■ von Albert Warnecke

So arbeitet LHA

LHA komprimiert die einzelnen Dateien und faßt sie zu einer neuen Datei, dem sogenannten Archiv, zusammen. Dateien, die sich in einem Archiv befinden, können nicht direkt bearbeitet werden. Sie müssen vorher mit LHA ausgepackt werden. Ein Buch, daß sich im Bibliotheksarchiv befindet, können Sie ja auch nicht sofort lesen, sondern müssen es erst bestellen. Genauso ist es mit gepackten Dateien. Erst nach dem Entpacken steht der Inhalt zur Verfügung. LHA packt sehr effizient, Packraten von 20% bis 80% je nach Spiel können Sie erwarten. Ein "Nachteil" sei allerdings nicht verschwiegen: Die ganz großen kommerziellen Spiele, wie Ultima Underworld oder Wing Commander, kriegen Sie mit LHA nicht klein. Diese Speichermonster werden schon vom Hersteller gepackt, damit sie "nur" 10-20 MByte verbrauchen und nicht das Doppelte oder Dreifache an Platz benötigen. In solchen Fällen ist LHA machtlos und kann vielleicht noch 0,5 bis 1 MByte herausholen.

Packen mit LHA

LHA wird über Kommandozeilenparameter bedient und ist deshalb nicht sehr benutzerfreundlich. Wenn Sie LHA ohne Parameter aufrufen erhalten Sie einen Hilfsbildschirm, der Sie kurz über die wichtigsten Fähigkeiten des Packers informiert. Grundsätzlich wird LHA in der folgenden Form aufgerufen: Zuerst kommen die Befehle, wie zum Beispiel archivieren oder extrahieren. Dann die Optionen, danach geben Sie den Archivnamen an und zum Schluß die Namen der Dateien, für die der Befehl gelten soll. Dabei dürfen Sie die von DOS bekannten Jokerzeichen "?" und "*" verwenden.
Tip: Kopieren Sie LHA in ein Verzeichnis, das über den Pfadbefehl in der AUTOEXEC.BAT erreicht werden kann. Dann können Sie LHA aus jedem Verzeichnis heraus aufrufen.

Produktinfo:
Name: LHA 2.13
Autor: Haruyasu Yoshizaki
Typ: Packprogramm
Systemvoraussetzungen: beliebiger DOS Rechner
Registrierung: keine, da Freeware
Muster von: jeder Shareware-Händler, bei CDV/Karlsruhe Disk 494

Die Kommandozeilenparameter

Wenn Sie beispielsweise die Dokumentationsdateien eines Spieles archivieren wollen, geben Sie ein:

*lha a gamdoc *.doc*
Das a steht für (a)rchivieren, dann kommt der Archivname, hier "gamdoc". Die Endung .lzh fügt LHA selbstständig an. Mit *.doc geben Sie an, daß alle Dateien mit der Endung .doc in das Archiv aufgenommen werden sollen.
Wenn der Plattenplatz knapp ist, verwenden Sie:
*lha m gamdoc *.doc.*

Das m steht für (m)ove. LHA löscht dabei die Dateien nach dem Archivieren von der Platte. Wenn Sie nun in das Archiv nachträglich auch noch die Readme-Datei aufnehmen wollen, müssen Sie LHA mit den folgenden Parametern starten:
lha a gamdoc read.me

LHA erkennt automatisch, daß das Archiv "gamdoc" schon vorhanden ist und fügt die Readme-Datei hinzu. Ein komplettes Spiel mit allen Unterverzeichnissen packen Sie mit:
lha a /r /x spielnam

Die Optionen /r und /x sorgen dafür, daß LHA die Unterverzeichnisse ebenfalls ins Archiv "spielnam" aufnimmt. Entpacken können Sie ihr Archiv indem Sie angeben:
lha x gamdoc

Das x steht für e(x)trahieren. Dahinter hängen Sie einfach den Archivnamen. LHA packt dann das Archiv im aktuellen Verzeichnis aus. Dabei werden Dateien, die schon in entpackter Form vorliegen, nicht noch einmal entpackt, sondern übersprungen. In ein selbstextrahierendes Archiv (SFX-Archiv) verwandeln Sie das Archiv "gamdoc.lzh" indem Sie LHA wie folgt aufrufen:
lha s gamdoc

Das s steht für (s)elf-extracting. Danach kommt der Archivname. Ein SFX-Archiv hat die Endung .exe und entpackt sich beim Aufruf selbst (viele Sharewarehändler verschicken so ihre Programme). Unbekannte Archive lassen sich wie folgt identifizieren: Erstens: Mit dem Befehl:
lha l gamdoc

wird das Inhaltsverzeichnis des Archivs gamdoc aufge(l)istet. Zweitens: Archivierte Textdateien zeigt LHA mit dem Kommando "p" an:
lha p gamdoc read.me

bringt die Readme-Datei auf den Bildschirm. Mit "*.doc" statt "read.me" veranlassen Sie LHA dazu, nacheinander alle DOC-Dateien anzuzeigen.

Die wichtigsten Packer und ihre Archive

Archivendung	Verwendeter Packer
ARJ	Arj von Robert K.Jung
LZH	Lha von Haruyasu Yoshizaki genannt Yoshi
ZIP	PkZip/PkUnzip von Phil Katz

! Das sollten Sie nicht tun !

Ein fehlerhaftes Archiv mit dem Norton Disk Doctor oder einem ähnlichen Utility bearbeiten. Diese Programme verschieben die fehlerhaften Cluster in einen anderen Plattenbereich. Nach außen hin ist das Archiv jetzt wieder ok, aber die logische Struktur ist zerstört und das Archiv ist nicht mehr entpackbar.

Demos, Demos, Demos

Erst testen, dann kaufen! Auch bei kommerziellen Spielen ist das legal möglich. Ob Ultima Underworld oder Falcon 3.0, von den meisten Programmen gibt es heute spielbare Demos. Mit Slideshows, die nur schöne Bilder zeigen, muß sich heute niemand mehr abspeisen lassen. Gut gemachte Demos dienen nicht nur der Produktpräsentation, sondern bieten zusätzlich jede Menge Spielspaß. Vorbildlich sind hier die Lemmings-Demos, mittlerweile vier Demos bieten insgesamt 16! voll spielbare Levels. Aber auch Origin bietet mit seiner Ultima Underworld-Demo eine hervorragende Testversion an. Neben den Demos haben wir uns ein elektronisches Spielelexikon und zwei Disketten-Magazine, die sich mit Shareware- und kommerziellen Spielen beschäftigen angesehen.

Ultima Underworld - The Stygian Abyss



Allen angehenden Rollenspielfreunden hat Origin diese voll spielbare Demoversion von Ultima Underworld gewidmet. "The Stygian Abyss" ist zwar nicht taufrisch (es handelt sich um die zweitneueste Underworld-Folge), bietet aber Rollenspielneulingen einen sehr guten Einstieg in dieses Genre. Origin hat bei dieser Demo wahrlich nicht gespart, nach dem Entpacken sind rund 3,2 MByte auf der Festplatte belegt. Bei Sound, Grafik und Steuerung müssen keine Abstriche gemacht werden, nur Spielstände abspeichern, das geht leider nicht. Fazit: Die Chancen stehen gut, daß Sie diese Demo zum Rollenspielfan machen wird.



Monkey Island

Nach dem Vorspann geht's in der Monkey Island-Demo gleich zur Sache. Die Demo verhält sich so wie die Vollversion, nur die Levels sind kleiner und manche Aktion fällt wegen Geldmangels aus. Die Einschränkungen werden aber witzig verpackt. Man merkt, daß die Demoversion extra zusammengestellt wurde und nicht nur eine zusammengeschnittene Vollversion ist. Wenn beispielsweise Guybrush Threepwood einen Piraten wecken soll, so verweigert er das mit den Worten "Ich glaube nicht, daß es gut ist einen schlafenden Piraten zu wecken. Außerdem könnte er sehr böse werden, wenn er bemerkt, daß er nur in einer Demoversion mitspielt". So wird der Spieler immer wieder dezent darauf hingewiesen, daß es sich nur um eine Demoversion handelt. Der Spielwitz bleibt dabei aber nicht auf der Strecke, so daß man den Leuten von LucasArts nicht böse sein kann, wenn die Möglichkeiten dieser Demo doch manchmal arg eingeschränkt sind. Fazit: Anschauen lohnt sich, soviel wie dieser Monkey Island-Trailer sollten alle Demos bieten.





Rollenspiel	Demo
Demo Name: Ultima Underworld - The Stygian Abyss	
Voraussetzungen: IBM-kompatibler 386er mit 2MB RAM, Festplatte, Maus, VGA-Grafik	
Einschränkungen: Kein Speichern/Laden von Spielständen möglich	

Adventure	Demo
Demo Name: Monkey Island	
Voraussetzungen: IBM-kompatibler AT, Maus, VGA-Grafik	
Einschränkungen: Die Demo wurde aus Teilen der Vollversion neu zusammengestellt	

Falcon 3.0



Spectrum Holobyte bietet eine Demoversion des F16-Simulators Falcon an. Es handelt sich um eine auf die wesentlichen Teile abgespeckte Vollversion. Geflogen werden kann nur die "Middle-East-Mission", als Feinde gibt's nur MiG-29 und Bodentruppen. Auch die ganzen Feinheiten der Steuerung fielen dem Rotstift zum Opfer. Bremsklappen, Nachbrenner und mehrere Waffenarten sind aber vorhanden. Die Steuerung erfolgt wahlweise über die Tastur oder per Joystick. Zehn verschiedene Sichten lassen keinen toten Winkel offen. Fazit: Die Demoversion von Falcon 3.0 ist zwar insbesondere in den Bereichen Sound und Missions stark abgespeckt, trotzdem wird das Spiel nicht zur Unkenntlichkeit verstümmelt, sondern bleibt spielbar. Eine gelungene Demoversion, die eine Kaufentscheidung wirklich unterstützen kann.



Flugsimulator	Demo

Demo Name:
Falcon 3.0
Voraussetzungen:
IBM-kompatibler AT, mit 640 KByte RAM, Festplatte, Maus, Joystick, VGA-Grafik, Soundblaster oder Adlib-Karte empfohlen
Einschränkungen:
Stark vereinfachte Version des Originals, viele Funktionen wurden weggelassen, zehnminütige Zeitbeschrängkung dann ist der Sprit alle.

Prince of Persia

Prince of Persia ist zwar schon etwas älter, gehört aber immer noch zu den durchaus beachtenswerten Jump'n Run-Spielen. Der Plot: Binnen einer Stunde muß der tapfere Prinz sich aus den Verliesen des bösen Großwesirs befreit haben und seine geliebte Prizessin aus dessen Klauen retten. Ansonsten drohen Zwangsheirat (für die Prinzessin) und Machtverlust (für den Prinzen).



Prince of Persia besticht vor allem durch die brillant animierten Figuren. Springen, laufen, klettern und kämpfen, in jeder Situation bewegen sich die Figuren sehr realistisch. Die Demoversion besteht aus den ersten beiden Levels, gesteuert wird das Spiel über die Tastatur oder per Joystick. Fazit: Die zwei Levels der Demoversion bieten soliden Spielspaß, wer Jump'n Run-Spiele mag, sollte sich diese Demo ansehen.

Jump'n Run	Demo

Demo Name:
Prince of Persia
Voraussetzungen:
IBM-kompatibler AT, Festplatte, VGA-Grafik, MS-DOS ab 2.1, Joystick empfohlen
Einschränkungen:
Die Demo enthält nur die ersten beiden Levels.

Gods



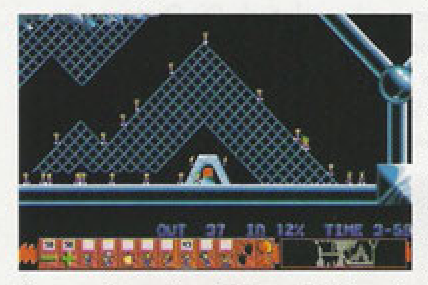
Die Gods-Demo gibt sich komfortabel. Über ein separates Installationsprogramm passen Sie Gods an Ihren Rechner an. Von der Tastaturbelegung bis zur Wahl der Soundquelle reichen die Einstellungsmöglichkeiten. In Gods dreht sich alles um den Kampf. Ein muskulöser Gladiator kämpft sich durch die Levels, er ist zunächst nur mit einem Messer bewaffnet, kann aber im Spielverlauf bessere Waffen erwerben. Nicht nur Feinde müssen vernichtet werden, auch jede Menge Edelsteine warten darauf eingesackt zu werden. Am Ende eines Levels können Sie die eingesammelten Wertsachen in einem Laden gegen eine bessere Ausrüstung eintauschen. So gerüstet geht's dann in die nächsten Levels.



Action	Demo

Demo Name:
Gods
Voraussetzungen:
IBM kompatibler AT, VGA-Grafik, Festplatte, Joystick und Adlib-Soundkarte empfohlen.
Einschränkungen:
Spielstände können nicht gespeichert werden, Demo enthält nur die ersten beiden Levels.

Lemmings



Wer kennt Sie nicht, die putzigen kleinen Massenselbstmörder. Wußten Sie aber auch, daß es mittlerweile vier Lemmings-Demos gibt? Jede Demo enthält vier voll spielbare Levels. Also, wer mit der Anschaffung von Lemmings liebäugelt: Erstmal die Demos bestellen und die 16! Level durchspielen. Wenn Sie dann lemmnings-süchtig geworden sind, wissen Sie wenigstens, auf was Sie sich einlassen. Die Demoversionen heißen: Xmas 91 und Xmas 92 (Weihnachtsdemos), Lemmi 1 (das erste Lemmingsspiel) und Lemmi 2 (Oh No! More Lemmings). Fazit: Die Lemmings-Demos sind einfach ein Muß für jeden Spieler. Insbesondere die beiden Weihnachtsdemos sind Specials, die nur in dieser Form existieren.

Strategie	Demo

Demo Name:
Lemmings
Voraussetzungen:
IBM kompatibler AT mit 512 KByte RAM, CGA, EGA, VGA-Grafik, Festplatte, Joystick, Maus empfohlen
Einschränkungen:
Jede Demoversion enthält nur vier Levels

FaceTris



Bei FaceTris, einer neuen Tetris-Variante von Alexey Pajitnov und A. Pokhilko, den "Vätern" von Tetris, geht es darum Gesichter zusammenzufügen. Jedes Gesicht ist in fünf Scheiben geschnitten, die dann wieder zu einem Gesicht zusammengefügt werden müssen. Nur korrekt zusammengesetzte Gesichter verschwinden und bringen Punkte. Sobald ein Stapel den oberen Rand des Schachtes erreicht hat, ist das Spiel zu Ende. FaceTris verfügt über zehn Levels. Im Turniermodus können bis zu zehn Spieler gegeneinander antreten. Fazit: FaceTris ist eine bunte und originelle Tetrisvariante. Wer seine Tetris-Sammlung erweitern will, sollte hier zugreifen.



Tetris-Clone	Demo

Demo Name:
FaceTris
Voraussetzungen:
IBM kompatibler PC/XT/AT VGA-Grafik, Festplatte, Adlib-Soundkarte empfohlen
Einschränkungen:
Maximal 1.500 Punkte erreichbar.

Alle Demos wurden diesmal von Mad Data aus Düsseldorf zur Verfügung gestellt.

Elektronische Magazine

Als Ergänzung zu den Shareware-Vorstellungen in der PC Games möchten wir Ihnen die folgenden Werke vorstellen:

GaTe und PC-Play

Die GaTe (GameTest) ist ein "fast" monatlich erscheinendes Free-Ware-Magazin, in dem neue Shareware-Spiele vorgestellt werden. Daneben gibt's Tips und Tricks, eine Leserbriefecke, eben alles was zu einem vernünftigen Magazin von Freaks für Freaks gehört. Nachdem Sie die GaTe "aufgeschlagen" haben, wählen Sie über das Eingangsmenü den gewünschten Artikel aus. Kein Magazin ohne Bilder, so ist es auch bei GaTe, zu jedem Artikel gibt es ein oder mehrere Bilder, die über eine Funktionstaste aufgerufen werden. Fazit: Wer sich für neue Sharewarespiele interessiert und auch den Szene-Klatsch nicht verschmäht, sollte sich die GaTe mal ansehen. Mir persönlich hat das Magazin gut gefallen. Die Artikel sind informativ und gut zu lesen. Die PC-Play ist die Schwesterzeitschrift der GaTe. Auch die PC-Play ist ein Freeware-Magazin, beschäftigt sich aber im Gegensatz zur GaTe mit kommerziellen Spielen. Auf einer randvollen 1,44 MB-Diskette präsentiert Michael Hager neue Spiele, Tips und Tricks. Viele Bilder und Sound Blaster-Unterstützung machen das Spektakel perfekt. Die einzelnen Bilder werden von Musikclips untermalt, je nach Spiel erklingen flotte Disco-Rhythmen oder dumpfer Gruft-Sound (wenn im Dungeon das Monster angreift). Die Rubrik "News" bringt Klatsch und Tratsch aus der Spieleszene. Pro Ausgabe werden zwischen 15 bis 20 Spiele besprochen, zu jedem Spiel gibt es zwei bis vier Screenshots und einen ausführlichen Bericht mit abschließender Bewertung. Die Bedienung ist sehr übersichtlich und erfolgt über Menüs, aus denen heraus die einzelnen Punkte mit der Tastatur aufgerufen werden. Außerdem liegt jeder PC-Play ein kleines Freeware-Utility bei. Fazit: PC-Play ist ein pfiffig gemachtes "Multimedia"-Magazin in einer ungewöhnlichen Aufmachung.



GaTe, PC-Play
Elektronisches Magazin

IBM-Kompatibler XT/AT, Festplatte, MS-DOS ab 3.x, Maus empfohlen

Designer	Michael Hager
Registrierung	keine, da Freeware, aber aktive Mitarbeit wird immer gern gesehen
Muster von	CDV/Karlsruhe

Bezugsquellen:

CDV, Postfach 2749, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe 1
Computer Solutions, Postfach 1180, 8018 Grafing/München
Mad Data, Postfach 102818, 4000 Düsseldorf 1, (nur Spiele)
PD-Profi Zöttlein, Kühnhausen 43, 8897 Pöttmes
PD Service Lage, Postfach 1743, 4937 Lage/Lippe

Simulation für Fortgeschrittene Teil 2



Heute entführen wir Sie in das Cockpit eines Doppeldeckers oder in das Innere einer Spitfire. Ohrenbetäubender Lärm dröhnt vom Motor her und der Geruch von Kerosin weht uns um die Nase. Hier kann noch vom Kampf zwischen Mensch und Maschine gesprochen werden. Lassen Sie uns in die Anfänge der Fluggeschichte eintauchen und die ersten Erfahrungen in der hohen Kunst des Fliegens machen. Lassen Sie uns gemeinsam aufsteigen und einige Runden am Himmel drehen.

Von Wilfred Lindo ■

Der Rote Baron und seine Erben

Um die Jahrhundertwende erfüllte sich der Mensch einen langgehegten Wunsch. Er konnte fliegen. Was noch in den ersten Jahren in atemberaubenden Experimenten mit waghalsigen Maschinen seine Anfänge fand, konnte bereits nach einigen Jahren erstmals als Fliegen bezeichnen werden. Mit größten Anstrengung entwickelten sich Technik und Flugkönnen immer weiter. Man begnügte sich nicht nur mit einfachen Flugfiguren. Es entwickelten sich ausgeprägte Flugtaktiken.

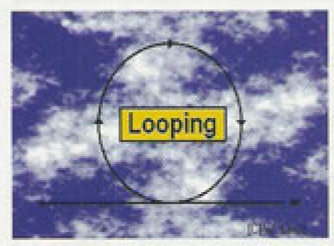
Auf dem heutigen Stand der Technik sind wir so weit, daß die aktuellen Flugsimulationen auf dem heimischen PC nicht nur ein sehr realistisches Abbild von Flugzeugen und deren Technik geben, sondern wir kommen zunehmend in die Lage, auch das taktische Moment einzubeziehen. Somit kann jeder Simulationsfan auf die Grundlagen aus dem wirklichen Flugalltag zurückgreifen. Bestimmte Flugfiguren können Sie wie im wirklichen Cockpit ausführen.

Machen Sie eine gute Figur

Mit zunehmender technischer Weiterentwicklung wurden die Fähigkeiten der Flugzeuge immer besser. Die Flugeigenschaften verbesserten sich zunehmend und ließen bald atemberaubende Flugfiguren zu. Aber nicht nur zur damaligen Zeit halfen einige Kunststückchen am Himmel den Gegner rasch abzuschütteln. Auch in den Flugsimulatoren auf Ihrem Rechner lassen sich alle Erfahrungen und Bewegungen mit einem Flieger übertragen. Wir wollen Ihnen heute die ersten Flugübungen vorstellen, die bereits im ersten Teil unseres Jahrhunderts zum Repertoire der ersten Flugpioniere gehörten.

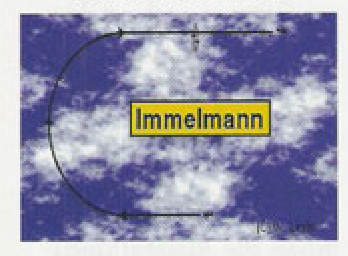
Looping

Die spektakulärste Flugfigur ist der Looping. Er stellt das Fliegen eines Kreises in der senk-



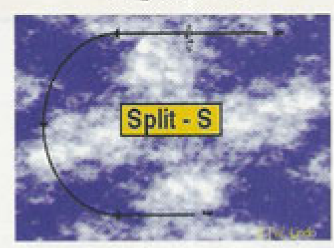
rechten Ebene dar. Jedoch sollte diese Figur nur sehr überlegt eingesetzt werden, da Sie in der Steigphase sehr stark an Geschwindigkeit verlieren und somit ein einfaches Ziel für den Feind darstellen. Der Looping ist also mehr eine Kunstflugfigur als ein taktisches Mittel. Von der Steuerung ist die Flugfigur recht einfach zu handhaben. Bevor Sie einen Looping wagen, müssen Sie genügend Geschwindigkeit aufnehmen. Dann ziehen Sie einfach den Stick zu sich heran und halten ihn in dieser Position, bis der Horizont wieder sichtbar ist. Vollführen Sie einen Außenlooping, achten Sie darauf, daß Sie sich in genügender Höhe befinden, da Sie sonst unliebsame Bekanntschaft mit dem Boden machen.

Immelmann



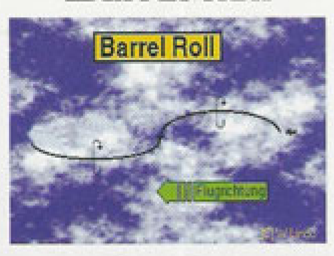
Diese Figur bekam Ihren Namen von einem der bekanntesten Flugveteranen aus den Anfangszeiten der Fliegerei, Max Immelmann. Das fliegerische Kunststück besteht aus einem halben Looping mit anschließender 180 Grad-Drehung. Nach der Immelmann-Figur fliegen Sie in gegensätzliche Richtung mit Gewinn an Höhe. Sie ist gleichermaßen als Ausweichmanöver und Angriffstaktik verwendbar. Sie können sich blitzschnell hinter einen Gegner setzen oder Ihren Widersacher problemlos abhängen.
Am Beginn dieser Flugübung brauchen Sie unbedingt eine sehr hohe Geschwindigkeit. Mit Vollgas fliegen Sie in den Looping hinein. Nach einer 180 Grad-Drehung kommt der Horizont wieder in Sicht. Nun halten Sie Ihre Maschine in dieser Flugrichtung und leiten eine Rolle um Ihre Längsachse ein. Und schon fliegen Sie in die gewünschte Richtung und mit etwas Glück sind Sie hinter dem feindlichen Piloten.

Split-S



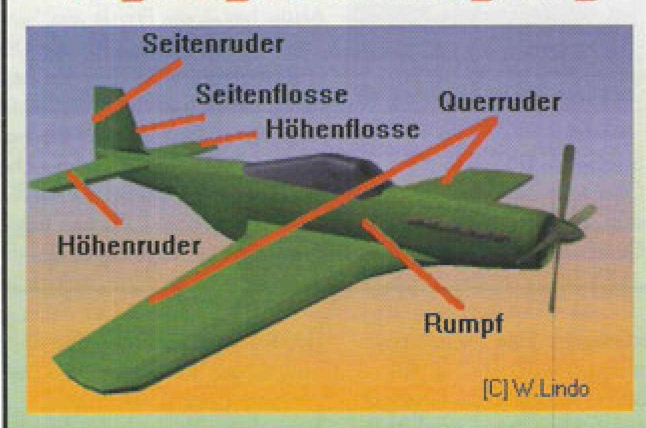
Split-S ist eine umgekehrte Immelmann-Kehre. Zunächst fliegen Sie geradeaus und legen Ihre Maschine auf den Rücken. Dann beginnen Sie einen Innen-Looping um 180 Grad. Kommt der Horizont wieder in Sicht, dann befinden Sie sich bereits in der korrekten Lage. Sie sollten unbedingt bei dieser Kehre auf Ihre Höhe achten. In Bodennähe sollten Sie schon ziemlich gut mit Ihren Bordinstrumenten umgehen können. Auch die Split-S-Kehre kann als defensives und offensives Mittel eingesetzt werden. Diese Figur ist nicht ganz einfach zu fliegen und bedarf etwas Übung. Sie hat gegenüber der Immelman-Figur den Vorteil, daß Sie mit einer wesentlich höheren Geschwindigkeit aus der Kehre kommen und somit einen deutlichen Vorsprung gegenüber Ihrem Widersacher haben. Da bei dieser Flugfigur die Technik sehr stark belastet wird, kann es bei sehr hoher Geschwindigkeit zu Aussetzern beim Motor kommen.

Barrel Roll



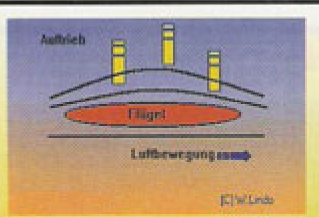
Diese Flugfigur ist ein ständiges Rollen um die eigene Achse. Diese Figur ist ein rein defensives Flugverhalten. In erster Linie dient es dem Ausweichen von Maschinengewehrsalven Ihres Verfolgers. Das Fliegen der Barrel Roll ist sehr einfach. Sie brauchen nur Ihren Joystick zur linken oder rechten Seite drücken und Ihre Maschine in eine rollende Bewegung versetzen. Wichtig ist jedoch, daß Sie unbedingt auf Ihre Flughöhe achten, da es nur sehr schwer ist, konstant in einer bestimmten Höhe zu fliegen. Für Profis unter den Fliegern ist diese Übung auch in Bodennähe ein ideales Ablenkungsmanöver. Wer noch nicht perfekt mit seinem Doppeldecker umgehen kann, sollte lieber mit den Barrel Rolls in einer sicheren Höhe üben.
Alle vorgestellten Flugfiguren brauchen eine gewisse Übung, um im Luftkampf zu bestehen. Sie müssen nur das richtige Manöver im richtigen Moment ausführen. Also nehmen Sie sich etwas Zeit und studieren Sie bestimmte Figuren ein, bis Sie automatisch alle Handgriffe beherrschen. Viele Simulationen bieten die Chance ganze Flüge oder Missionen aufzuzeichnen und dann entsprechend abzuspielen. Dann können Sie in aller Ruhe Ihre Flugkünste begutachten und an Ihrem Flugstil Verbesserungen

Flugzeug bleibt Flugzeug



Trotz einer enormen technischen Weiterentwicklung in der Luftfahrt, besteht heute wie damals ein Flugzeug aus bestimmten Grundelementen. Ob Jet, Segelflieger oder Doppeldecker, alle Flieger haben den gleichen Aufbau aus Tragflächen, Rumpf, Leitwerk, Fahrwerk und einer bestimmten Form des Antriebes. Aber was steckt nun hinter diesen Begriffen? Das eigentlich zentrale Element eines Flugzeuges bilden die Tragflächen. Sie müssen fast das gesamte Gewicht des Fliegers durch die Luft tragen. Somit spielt die Festigkeit eine wesentliche Rolle. Also achten Sie bei Ihren ersten Flugfiguren auf die Belastbarkeit Ihrer Tragflächen. Gerade bei den ersten Doppeldeckern kann eine halsbrecherische Kurve ein schnelles Ende des Vergnügens sein. Der Rumpf der Maschine verbindet die tragenden Flächen mit dem steuernden Leitwerk. Das Leitwerk besteht aus Höhenflosse und Höhenruder, Seitenflosse und Seitenruder. Alle Bestandteile dienen ausschließlich der Steuerung unseres Flugzeuges. Das Fahrwerk hat die Aufgabe, Ihre unsanfte Landung etwas abzufedern. Bei den ersten Fliegern war das Fahrwerk absolut starr und konnte nicht wie bei den heutigen Maschinen nach dem Start eingefahren werden. Bleibt noch der Motor zu erwähnen und schon ist Ihr Fluggefährt startbereit. Bei vielen aktuellen Flugsimulationen finden wir bereits eine 1:1-Steuerung der Flieger. Alle Bewegungen des Leitwerkes geben eine realistische Flugbewegung des simulierten Fliegers wieder. Also ist es heute unbedingt notwendig, einige Grundbegriffe des Fliegens zu kennen, um seinen Flieger längere Zeit in der Computerluft zu halten.

Ausflug in die Aerodynamik



Doch um überhaupt einzelne Flugübungen zu verstehen, lassen Sie uns zu Anfang einen kleinen Abstecher in die Physik machen. Warum fliegt eigentlich dieser schwere Apparat aus Metall, Holz und Kunststoff? Basis für alle Überlegungen bildet die Tragfläche. Sie ist das tragende Element und ist unterschiedlichen Kräften ausgesetzt. Die Ausprägung variiert stark mit dem Verwendungszweck und der Geschwindigkeit. Eines haben jedoch alle Flügel gemeinsam: Die tropfenförmige Form. Durch die Wölbung des Flügels, muß die Luft oberhalb der Tragfläche eine längere Strecke zurücklegen als die an der Unterseite. Um in der gleichen Zeit die Strecke zurückzulegen, werden die Luftmassen an der Oberseite beschleunigt. Nach dem Gesetz des Daniel Bernoulli muß also der Luftdruck über dem gebogenen Flügel niedriger sein, als der Druck unter dem Flügel. Der höhere Luftdruck trägt somit das Flugzeug. Ist dieser Auftrieb ab einer bestimmten Geschwindigkeit höher als das Gewicht des Flugzeuges, dann heben wir von der Startbahn ab.

vornehmen. Eine weitere gute Trainingsmöglichkeit ist das Üben in einem Head-to-Head-Spiel. Stehen Ihnen zwei Rechner zur Verfügung, so können Sie mit Ihrem Partner gezielt die vorgestellten Figuren fliegen. Und nun viel Spaß beim Ausprobieren.

Tips und Tricks für den Doppeldecker

Die vorgestellten Tips und Tricks sind sicherlich auch bei den High-End-Fliegern einsetzbar. Jedoch haben einige durch die höheren Geschwindigkeiten und die enorme technische Weiterentwicklung bei Jets oder Überschallflugzeugen an Bedeutung verloren. Bei den langsamen Doppeldeckern entscheiden diese kleinen Kniffe oft über Absturz oder Sieg.

Die Sonne im Rücken

Versuchen Sie bei einem Angriff die Sonne im Rücken zu haben. Dadurch muß der gegnerische Pilot direkt in die Sonne schauen. Er ist geblendet und macht Ihre Maschine nicht so leicht aus. Sie können somit die Gefahr eines Abschusses deutlich reduzieren. In den Simulationen von Sierra (Red Baron und Aces of the Pazific) kann dieser Trick eindrucksvoll vollführt werden.



Benutzen Sie die Rundumsicht

Nichts ist schlimmer als im Luftkampf nicht zu wissen, wo Ihr Widersacher steckt. Wenn Sie ihn mal aus den Augen verloren haben, benutzen Sie die unterschiedlichen Sichten Ihres Flugzeuges. Auch wenn er direkt hinter Ihnen ist, können Sie durch die Sicht nach hinten den Attacken gezielt ausweichen. Bei mehreren Widersachern sollten Sie versuchen, die angreifenden Maschinen immer auf eine Seite zu bekommen, um die Übersicht über die Flugmanöver zu behalten. Geraten Sie zwischen mehrere Flieger, so sollten Sie schon mal den Fallschirm anlegen.

Der überlegte Schuß

Gehen Sie überlegt mit Ihren Ressourcen um. Feuern Sie nicht sinnlos in der Gegend umher. Ihre Munition ist nur in begrenzter Menge vorhanden. Also versuchen Sie sich zunächst in eine günstige Position zu bringen und erst dann versuchen Sie einen Treffer zu landen. Langes Feuern hat auch oft das Verklemmen des Maschinengewehrs zur Folge.

Bis zum Ende

Führen Sie jede Mission bis zu ihrem Ende durch. Auch wenn die Situation etwas brenzlig wird, drehen Sie nicht ab, sondern versuchen Sie das Blatt noch zu wenden. Wer sich während des Duells zurückzieht, bietet ein ideales Ziel für seinen Widersacher und hat schnell eine gegnerische Maschine hinter sich.

Paarweise Fliegen

Fliegen Sie in der Staffel, so sollten Sie immer paarweise antreten. Jeder kann dem anderen Deckung geben oder ihn aus einer bedrohlichen Situation retten. Ein einzelner Pilot ist bei mehreren Angreifern hoffnungslos dem Feind ausgeliefert und kann auf keine Hilfe hoffen.

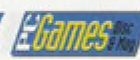
Doppeldecker oder Spitfire?

Alle folgenden Simulationen sind in der Zeit von 1900 bis 1950 angesiedelt. Sie bieten einen ganz besonderen Reiz gegenüber den heutigen High-Tech-Simulationen. Die Maschinen bieten eine überschaubare Technik. Durch einfache Bewaffnung und niedrige Geschwindigkeit kommt hier der Duellcharakter, Flugzeug gegen Flugzeug, noch am deutlichsten zur Geltung.

In der nächsten Ausgabe beschäftigen wir uns mit den Flugsimulatoren aus der Gegenwart. High Tech vom Feinsten erwartet Sie. Wir stellen Ihnen die Ausstattungsmerkmale eines Jets vor und gehen auf die taktischen Geplänkel beim Fliegen eines solchen technischen Wunderwerks ein. Natürlich stellen wir Ihnen noch weitere Flugfiguren vor. Bis dahin Hals- und Beinbruch!



Name	Hersteller
Aces of Pazific	Sierra/Dynamix
AirWarrior	On-Line
B17 Flying Fortress	MicroProse
Blue Max	Artech
Heroes of the 357th	Electronic Arts
Knights of the Sky	MicroProse
Reach for the Skies	Virgin
Red Baron	Sierra/Dynamix
Secret Weapons of Luftwaffe	LucasArts
Their Finest Hour	LucasArts



VGA-Version, 386er, 640kb RAM, MS DOS 5.0

Tornado

Bei Digital Integrations neuem Aushängeschild handelt es sich um einen Echtzeit-Flugsimulator, der auf dem europäischen Jagdflieger basiert. Die Endversion wird von bodengesteuerten Trainingsflügen bis hin zu umfangreichen Kampagnen im Kampfgeschwader einiges an fliegerischem Können verlangen. Tornado wird vier Gefechtsfelder, jedes bis zu 10.000 Seemeilen im Quadrat groß, und über 16.000 statische Objekte, wie z.B. Gebäude, sowie eine ausgeprägte Topographie aufweisen können.





Nachdem Sie Tornado wie nebenstehend gestartet haben, finden Sie sich direkt im Cockpit und auf dem Rollfeld wieder. Möchten Sie sofort starten, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

1. Drücken Sie die **+**-Taste bis die Schubanzeige die Zahl 100 erreicht hat.

2. Drücken Sie die **B**-Taste, um die Bremsen zu lösen.

3. Jetzt setzt sich das Flugzeug in Bewegung und Sie können sich über die Cursortasten in die Luft erheben.

Um weitere Informationen über die Möglichkeiten des Flugsimulators zu erhalten, lesen Sie bitte folgende Dateien im Verzeichnis Tornado:

- **readme.doc**
- **spec.doc**

Dort werden Sie alles über die Tastaturbelegungen und den Inhalt der Vollversion erfahren.

Die PC Games Coverdisk 5/93

So geht`s...

Die Demoversion des neuen Flugsimulators von Digital Integration liegt in gepackter, komprimierter Form auf der Coverdiskette vor. Um die Lüfte zu erobern, gehen Sie bitte wie folgt vor:

Festplatteninstallation

1. Die Diskette in das Laufwerk geben.

Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit:

b: (+ Entertaste)

oder **a: (+ Entertaste)**

je nachdem, wie Ihr 3,5" Laufwerk benannt ist.

3. Nun starten Sie das Installationsprogramm mit

install quelle: ziel: (+ Entertaste)

dabei müssen Sie für quelle den Namen Ihres 3,5" Laufwerkes eingeben (a: oder b:) und für ziel die Bezeichnung Ihrer Festplatte eingeben, also entweder c:, d:, e: usw.

z.B.: **install a: c:**

4. Das Installationsprogramm erstellt nun das Verzeichnis tornado auf Ihrer Festplatte und entpackt die komprimierten Dateien in diesem Verzeichnis. Um Tornado zu starten, wechseln Sie nach dem Installationsvorgang in das Verzeichnis tornado mit dem Befehl

c: (+ Entertaste)
cd tornado (+ Entertaste)

5. Nun starten Sie das Programm mit

tornado (+ Entertaste)

Wir übernehmen Garantie,...

daß jede Coverdisk unser Haus in einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 5/93

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Reklamation PC Games -
Postfach
8500 Nürnberg 1

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname: ______________________

Straße, Hausnummer: ______________________

PLZ, Wohnort: ______________________

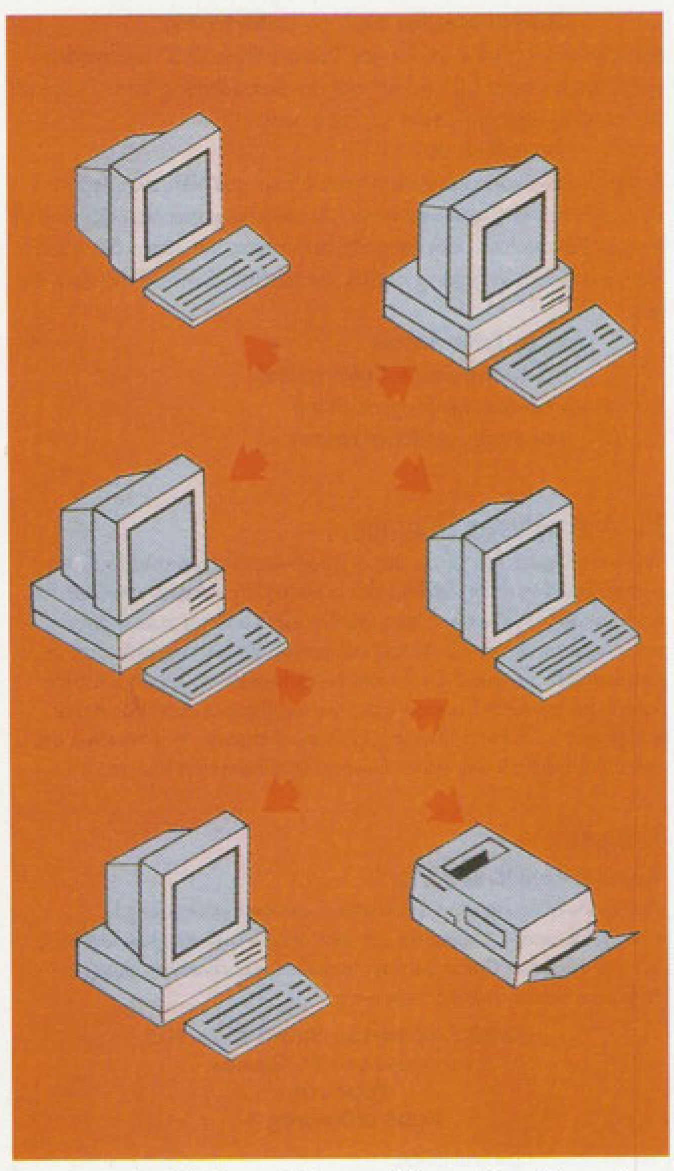
Fehlerbeschreibung: ______________________

Low-Cost Netzwerke

Welches Netzwerk für welchen Zweck?

Im Zeitalter moderner Kommunikationsmedien hat der Einzelplatz-Computer ausgedient und die Vernetzung ist das zentrale Thema. Doch es müssen nicht immer teure Lösungen sein, mitunter genügen preiswertere Netzwerke.

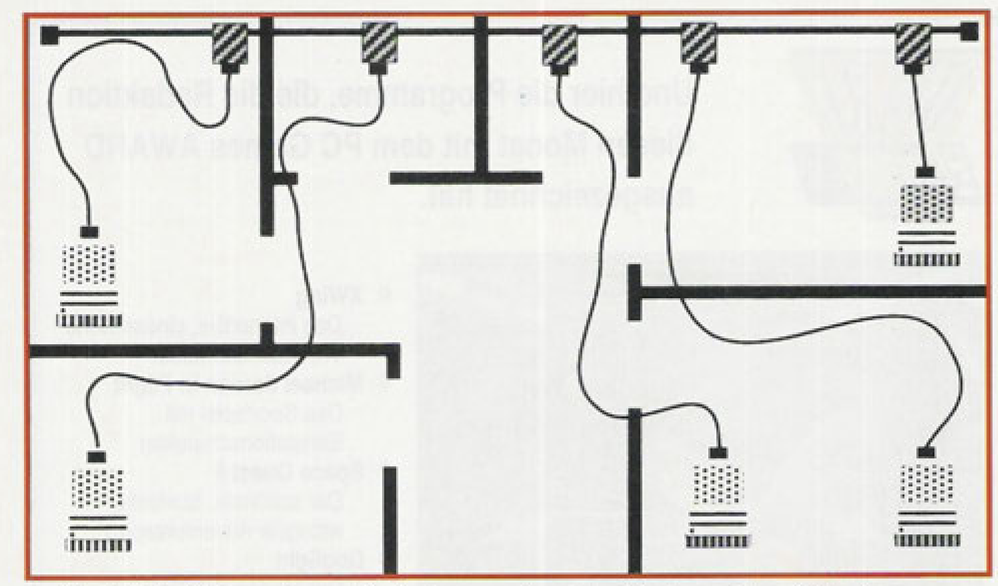
Von Bernd Reimann ■



Vor nicht allzulanger Zeit waren Netzwerke größeren Unternehmen mit starkem finanziellen Hintergrund vorbehalten. Dabei spielten nicht nur die relativ hohen Anschaffungskosten eine Rolle. Wesentlich teurer sind die Spezialisten für die Wartung und Pflege eines solchen Systems.
Die Vorteile eines Netzwerkes sind unbestritten. Einzelne Computersysteme können frei miteinander kommunizieren, der Datentransport von einem Arbeitsplatz zum anderen erfolgt in Sekundenschnelle auch über größere Entfernungen. Allerdings bringen diese Vorteile auch Nachteile mit sich.

Datensicherheit gewährleistet?

Sämtliche über das Netz laufenden Daten müssen in irgendeiner Form gegen Manipulationen und Zugriffe von außen geschützt sein. Zusätzlich stellt sich die Frage, wie die Betriebssicherheit eines Netzwerkes aufrecht zu erhalten ist. In großen Netzwerken betreibt man hier einen erheblichen Aufwand. Ständige Remote-Verbindungen zu einem Kontrollsystem bieten die bestmögliche Überwachung aller Funktionen. Der Operator hat jederzeit Zugang zu sämtlichen Funktionen und dem Netz angeschlossenen Arbeitsplätzen. Im Hintergrund arbeitende Kontroll- und Prüfprogramme melden jede Unstimmigkeit auf den Datenstrecken und registrieren den Versuch Unbefugter Informationen aus dem Netz abzuziehen. Mehr noch: Raffinierte Programme sind zusätzlich in der Lage, die Station oder Position der versuchten Manipulation zu lokalisieren.
Natürlich hat der umfassende Schutz seinen Preis, und die entstehenden Kosten für Software und Installation überschreiten häufig sogar die Anschaffungskosten eines Netzwerkes. Hier stellt sich die Frage, ob Low-Cost-Netzwerke einerseits an die Leistungsfähigkeit großer Netzwerksysteme heranreichen und andererseits ähnliche Schutzmechanismen bieten oder deren Integration erlauben.
Die Arbeitsweise der einzelnen Netzwerke ist unterschiedlich. So kann ein Netzwerk auch nur der Mehrfachnutzung anderer Geräte dienen. In einem solchen Fall sind die einzelnen Computer zwar miteinander verbunden, sollen jedoch zum Beispiel lediglich den gemeinsamen Zugriff auf einen Drucker besitzen. In einem solchen Fall erübrigt sich die Frage nach einem umfangreichen Datenschutz, da das Netzwerk nur dem Dateitransfer zum Ausgabegerät dient. Wichtig ist dagegen die Frage nach der Betriebssicherheit. Hierbei ist es gleich, wie umfangreich das Netzwerk ist. Fällt während der Übertragung einer Datei das System aus, gehen die Informationen im ungünstigsten Fall verloren. Der Job muß neu abgeschickt werden. Ausfälle des ganzen Systems entstehen in der Regel durch Stromausfall oder Ausfall



Selbst bei nicht so kompliziert anmutenden Netzwerken ist eine Vielfalt von Dingen, wie z. B. die richtige Kabellänge zu beachten!

kommen ausreichend. Dennoch ist der Leistungsumfang nicht auf ein Minimum reduziert. Wie bei größeren Netzen geht man auch bei Low-Cost-Netwerken davon aus, daß ein Server vorhanden ist. Hier steht eine Vielzahl an Funktionen bereit, die von jedem Netzwerk her bekannt sind. Spezielle Hilfsprogramme kontrollieren zum Beispiel die im Server eingebauten Festplatten. Permanent erfolgt eine Überwachung der verfügbaren Festplattenspeicher und gegebenenfalls eine Fehlermeldung an das System. Je nachdem wie häufig bestimmte Bereiche einer Festplatte gelöscht und beschrieben werden, häuft sich die Fehlerquote in diesem Bereich. Automatisch übermittelt die Netzwerksoftware diese Informationen an den Systemoperator und lagert gleichzeitig auf den gefährdeten Sektoren gespeicherte Daten in andere Bereiche aus. Diese Vorgänge laufen in der Regel vom Anwender unbemerkt, das heißt ohne Leistungsverluste des Netzwerks, im Hintergrund ab. Ähnlich nützlich ist die Spiegelung von Laufwerken, meistens Festplatten. Voraussetzung hierfür ist allerdings, daß mindestens zwei gleiche Laufwerke im Server vorhanden sind.

des Servers. Dem Stromausfall kann man durch Einsatz von Zusatzaggregaten oder Akkumulatoren vorbeugen. Dem Serverausfall, wenn vorhanden, ist schwer vorzubeugen. Grundsätzlich stellt sich natürlich die Frage, ob ein Server als zentraler Speicherplatz zum Einsatz kommt. Dient ein Netzwerk seinem ureigenen Zweck, dem Datentransport und der Kommunikation zwischen mehreren Computern, sind Dienstprogramme zum Datenschutz notwendig. Diese gehören selbst bei Low-Cost-Netzwerken größtenteils zum Lieferumfang und müssen nicht zusätzlich erworben werden. Diese Dienstprogramme müssen gegen Überschreiben durch einen Anwender geschützt sein. Ansonsten sind sie nutzlos, da von jedem Arbeitsplatz aus der Zugriff auf die betreffenden Dienstprogramme möglich ist. Sinn und Zweck ist es aber, genau das zu verhindern.

Noch wichtiger ist die Vergabe von Paßwörtern für die einzelnen ans Netz angeschlossenen Computer sowie der Schutz bestimmter Bereiche durch die Vergabe von Rechten. Mittels der Paßwörter läßt sich die Nutzung des Netzwerkes durch fremde Personen weitgehend vermeiden. Interessanter ist es jedoch, einzelne Bereiche, das heißt Programme oder Verzeichnisse, nur bestimmten Anwendern zugänglich machen zu können. Hierzu muß die Netzwerksoftware flexibel sein, was mittlerweile auch bei einfachen Netzwerken selbstverständlich ist.

Betriebssystem und Netzwerksoftware

Bekanntlich ist das Betriebssystem DOS nicht sonderlich gut für Mehrplatzanwendungen geeignet. Die Hersteller von Low-Cost-Netwerken gehen zwei Wege, um der Schwierigkeiten Herr zu werden. Sehr aufwendig agiert Novell. Das Netzwerkbetriebssystem ersetzt hierbei DOS und, vereinfacht gesprochen, simuliert dieses. Dadurch stehen unter einer scheinbaren DOS-Oberfläche alle für den effektiven Netzwerkbetrieb notwendigen Funktionen bereit. Allerdings muß das neue Betriebssystem nach seiner Installation vollkommen neu konfiguriert werden. Netzwerkprogramme, wie zum Beispiel der LAN-Manager, ersetzen das vorhandene Betriebssystem nicht, sondern ergänzen es um die notwendigen Funktionen. Insbesondere ab der DOS-Version 3.1 ist diese Methode für kleinere Anwendungen voll-

Diese Methode hat mehrere Vorteile. Zum einen transferiert das System zu jedem Zeitpunkt oder in einstellbaren Intervallen die Inhalte der einen Festplatte auf die andere. Dadurch ist ein ständig ablaufendes Backup aller Daten gegeben (was natürlich einen eventuellen Streamer nicht ersetzen sollte). Zum zweiten können alle Teilnehmer ununterbrochen Arbeiten, auch wenn es zu Schwierigkeiten mit der Arbeitsfestplatte im Server kommen sollte. Dann nämlich erfolgt automatisch die Umschaltung auf die zweite (gespiegelte) Festplatte.

Grundsätzlich stellt sich natürlich die Frage, welche Daten zu schützen sind. Schwachpunkt der gesamten Kommunikation in einem Netzwerk ist der unverschlüsselte Transport aller Daten. Gerade bei der Übermittlung von Paßwörtern ist die Gefahr groß, daß Unbefugte diese abfangen und verwerten. Generell erfolgt die Verschlüsselung von Paßwörtern erst nach Eintreffen derselben im Ziel-Netzwerkcomputer. Einmal dort angekommen, ist die Decodierung kaum mehr möglich. Auf dem Weg über das Netz allerdings könnte das durchaus passieren. Wie an früherer Stelle erwähnt, läßt sich dies nur durch eine vorherige Codierung und anschließende Decodierung mit den erwähnten Nachteilen (Zeitverluste) erreichen.

Mittlerweile sind die sogenannten Low-Cost-Netzwerke so leistungsfähig geworden, daß sie in vielen Bereichen, besonders der Datensicherheit, den "Großen" in nichts nachstehen. Sicherlich kann man die Performance beider Netzwerktypen nicht miteinander vergleichen. Bei wenig Arbeitsplätzen sollte man jedoch genau überlegen, ob ein kleines Netzwerk nicht ausreicht. Sind später keine großen Erweiterungen geplant, sollten die Low-Cost-Systeme für 90 Prozent aller Einsatzbereiche ausreichen.

CHARTS

Hier präsentiert sich Ihnen eine Service-Doppelseite, die auch inhaltlich zwei Seiten hat. Zum einen finden Sie hier die aktuellen Verkaufs-Charts, die repräsentativ für die gesamte Bundesrepublik monatlich von media control ermittelt werden. Zum anderen sind hier die PC Games Wertungen nach Spielgenres unterteilt aufgeführt, die ebenso monatlich aktualisiert werden. Es handelt sich also um eine Art "all time favourites".



Und hier die Programme, die die Redaktion diesen Monat mit dem PC Games AWARD ausgezeichnet hat.



Die Sierraner sind einer der Könige der Fortsetzungen, verstehen es aber, sich jedesmal erneut zu krönen.

- **XWing**
  Das interaktive, cineastische Weltraumabenteuer
- **Michael Jordan in Flight**
  Das Sportspiel mit Simulationscharakter
- **Space Quest 5**
  Der schönste, bunteste, witzigste Adventurespaß
- **Dogfight**
  Der Modemspaß im Flugzeugdutzend
- **Mario Teaches Typing**
  Das spielerische Ende des "Zwei-Finger-System"

Die Gesamtbewertungen im Überblick

Arcade Action

Spiel	Wertung
Dynablaster	75%
The Legend of Myra	74%
Grand Prix Unlimited	74%
Mantis	71%
First Samurai	71%

Beat ´em Up

Spiel	Wertung
Double Dragon III	33%

Jump ´n Run

Spiel	Wertung
Elf	74%
Trolls	72%
Cave Man Ninja	68%
Risky Woods	68%
Wizkid	68%

Adventure

Spiel	Wertung
Alone in the Dark	92%
Space Quest 5	90%
The Lost Files of Sherlock Holmes	86%
King´s Quest 6	86%
Inca	85%

Textadventure

Spiel	Wertung
Spellcasting 301: Springbreak	84%
Eric the Unready	78%
Hexuma	65%

Denkspiel

Spiel	Wertung
The Incredible Machine	86%
Oxyd	85%
Gobliins 2 - The Prince Buffon	83%
Push Over	81%
HK Mahjong pro	81%

Strategie

Spiel	Wertung
History Line 1914-1918	88%
Battlechess 4000	84%
Ragnarok	83%
Mega Lo Mania	81%
Laser Squad	80%

Simulation

Spiel	Wertung
XWing	93%
Comanche	92%
F15 Strike Eagle 3	92%
Microprose F1 Grand Prix	87%
Car & Driver	87%

Rollenspiel

Spiel	Wertung
Ultima Underworld II	93%
BAT II	92%
Quest for Glory 3	90%
Might & Magic 4 - Clouds of Xeen	88%
The Summoning	82%

Sportspiel

Spiel	Wertung
Links 386 pro	93%
Hardball III	85%
Michael Jordan in Flight	82%
David Leadbetters Golf	82%
TV Sports Boxing	81%

Wirtschaftsimulation

Spiel	Wertung
1869	74%
Dynatech	70%
Elysium	63%
Multi Pl. Soccer Man.	26%

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

1 (-) **XWing**
Lucas Arts/1.Monat

2 (1) **Comanche**
Nova Logic/2.Monat

3 (2) **Indiana Jones IV**
Lucas Arts/9.Monat

4 (3) **History Line 1914-18**
Blue Byte/3.Monat

5 (10) **Ultima Underworld II**
Origin, Electronic Arts/2.Monat

6 (5) **F15 Strike Eagle III**
Microprose/3.Monat

7 (6) **Der Patrizier**
Ascon/7.Monat

8 (9) **Links 386 Pro**
US Gold/6.Monat

9 (5) **Lost Files of Sh. Holmes**
Electronic Arts/3.Monat

10 (-) **Airbus A320**
Thalion/11.Monat

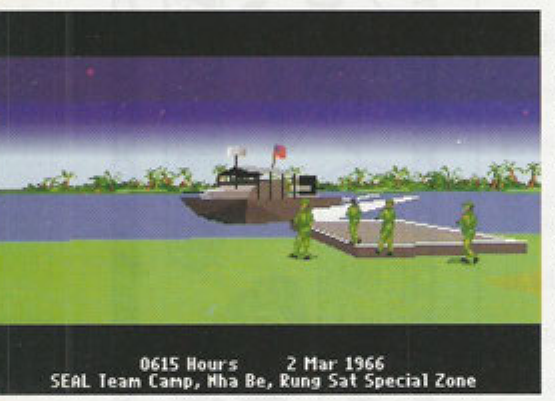
Inserentenverzeichnis PC Games 5/93

SEAL Team

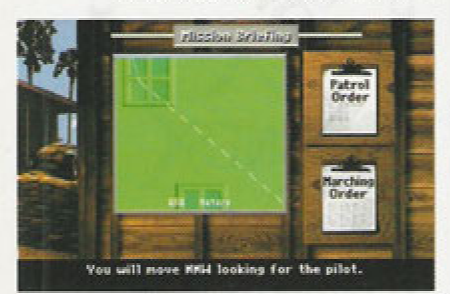
Die US Navy SEALs sind eine Elitetruppe der amerikanischen Streitkräfte, die besonders während des Vietnamkrieges in Erscheinung traten und jetzt auf dem Monitior zu neuem Leben erwachen sollen.

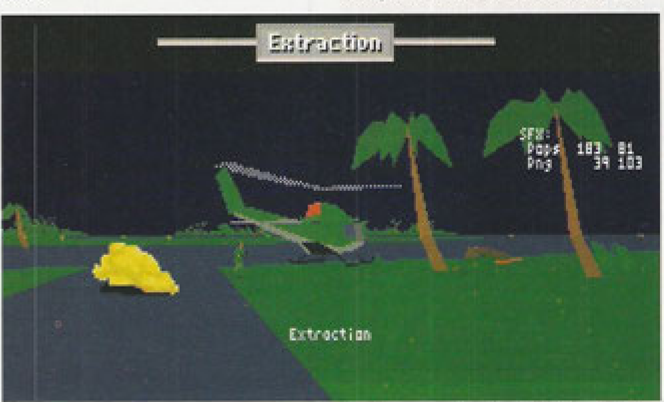
Polygonsoldaten





In der neuen Kampfsimulation von Electronic Arts schlüpft der Spieler in eine dieser kleinen Einheiten und muß gefährliche, verdeckte Missionen gegen die Vietkongs und die nordvietnamesische Armee inmitten des Mekong-Deltas durchführen. Jeder der 80 Aufträge basiert auf realen Militärberichten und wurde in Zusammenarbeit mit dem US Navy SEAL Museum für dieses Computerspiel aufbereitet. SEAL Team ermöglicht es natürlich, einzelne Operationen ebenso auszuführen, wie die Geschichte dieser Elitetruppe von 1966 bis 1969 chronologisch mitzuerleben.





Innovative Ideen

Was sich wie eines der hinlänglich aus der Konsolenwelt bekannten Action-Baller-Spiele anhört, entpuppt sich allerdings auf den ersten Blick als etwas Außergewöhnliches. Mit SEAL Team wird der Versuch gestartet, mittels schneller, dreidimensionaler Vektorgrafik, bislang eine Domäne vieler Flugsimulationen, Aktionen auf ebenerdigen Kampfschauplätzen zu generieren. Das bedeutet, der Spieler nimmt seine Umwelt nicht mehr nur aus der Sicht einer Person wahr, sondern bekommt die Möglichkeit, das Geschehen von den verschiedensten Standpunkten aus zu betrachten, in dreidimensionalen Landschaften umherzustreifen sowie um Örtlichkeiten herumzugehen. Diese Technik bietet natürlich enorme Möglichkeiten und eröffnet im Zusammenhang mit diesem Spielgenre interessante Ausblicke. So können Sie auch das Vorgehen der Einsatztruppe aus der Luft oder aus der Sicht des Gegners verfolgen. Der strategische Schwerpunkt wird durch zoombare Karten unterstützt, in denen das Gelände untersucht werden kann oder wichtige logistische Maßnahmen veranlaßt werden können. Am wichtigsten ist aber, daß Sie als Gruppenführer ständig Übersicht und Kontrolle im Polygondschungel behalten. Voraussichtlich werden Sie sich im Mai in die feuchtheißen Regionen Südost-Asiens begeben können.

Christian Müller ■



Die Grafik wirkt zwar antiquiert, birgt aber neue Möglichkeiten im Strategiegenre.



Eye of the Beholder 3

Höhepunkt und Abschluß

Die Eye of the Beholder-Serie ist wahrscheinlich eine der ersten und wichtigsten Serien mit einer wirklich innovativen Bildschirmdarstellung. Mit EOB1 und 2 wurde der Begriff "mittendrin sein" mit Leben erfüllt.



Ich-bezogene Adventure-Games und RPGs haben seit der ersten Legend-Serie weite Verbreitung erfahren. Die ersten beiden Adventure-Games aus dieser Serie wurden von Westwood Studios entwickelt, nach dem Wechsel zu Virgin Games war es aber fraglich, ob es jemals ein abschließendes Kapitel der EOB-Serie geben würde. Da kam SSI zu Hilfe! Eye of the Beholder 3 (EOB3) wurde vollständig von SSI entwickelt und bildet den Abschluß dieser historischen Serie.

EOB3 spielt in der Stadt Myth Drannor, ein heruntergekommenes Fleckchen inmitten der Welt des Vergessenen Reiches. Ihre aus vier Spielern bestehende Party wagt sich in unbekannte Welten, um ein göttliches Artefakt den Händen des gefürchteten Untoten Acwellan zu entwinden. Während Ihrer Reise treffen Sie auf verschiedenste Monster und Bestien, von denen sich einige dann als Verbündete entpuppen. Saurier, Werwolf-Tiger und Sprites helfen Ihnen dabei, Acwellan zu besiegen.

Mehr ein Adventure?

Wie seine Vorgänger bietet auch EOB3 eine Unmenge an Rätseln, Fallen und in sich abgeschlossenen Mini-Aufgaben. Die Icon-Bedienung wurde deutlich verbessert. Die Bewegungen sind gleichmäßig, eine automatische Angriffsfunktion während eines Kampfes ist ebenfalls vorhanden. Auch wenn die Grafik wirklich beeindruckend ist, behauptet SSI, daß man sich besonders viel Gedanken über die Interaktion und das Lösen von Rätseln gemacht hat. Das Spiel macht den Eindruck eines sehr umfangreichen Adventure-Games



mit viel "Tiefgang". Die Spielwelt besteht nicht nur aus Verließen und Kerkern, wie bei EOB1 und 2, auch überirdisch erwartet Sie eine reich ausgestattete Welt mit Wäldern, einem Mausoleum, einem Tempel und verschiedenen "Gilden". Laut SSI lassen sich Spielfiguren aus EOB2 importieren, so wie sie dort mit ihren Waffen, Schätzen und Erfahrungswerten abgespeichert wurden. SSI hat außerdem filmische Elemente integriert, um den Ablauf der Geschichte flüssiger zu machen. Mehr als dreimal soviel Szenen wie in EOB2 sind vorhanden, dazu kommen sechs vollständig orchestrierte Musikstücke, um die Spannung zu erhöhen. Die Musik selbst



wurde nicht verbessert; es gibt mehr als 70 digitalisierte Soundeffekte, von Schreien über Explosionen bis zu Vogelzwitschern. EOB3 stellt das Abschlußkapitel dieser Serie dar, und bei SSI erwartet man sich sehr viel davon. So erfolgreich wie diese Serie ist, kann man nur mit gespannter Freude auf zukünftige Spiele warten. EOB3 soll Ende April erscheinen.

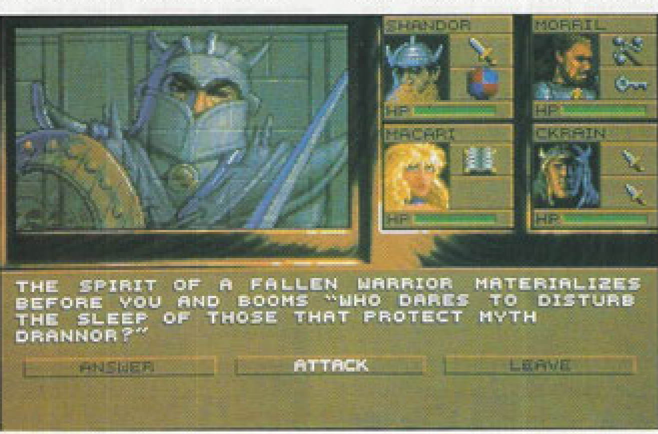
Paul Rigby ■

PREVIEW

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130.-

HERSTELLER
SSI

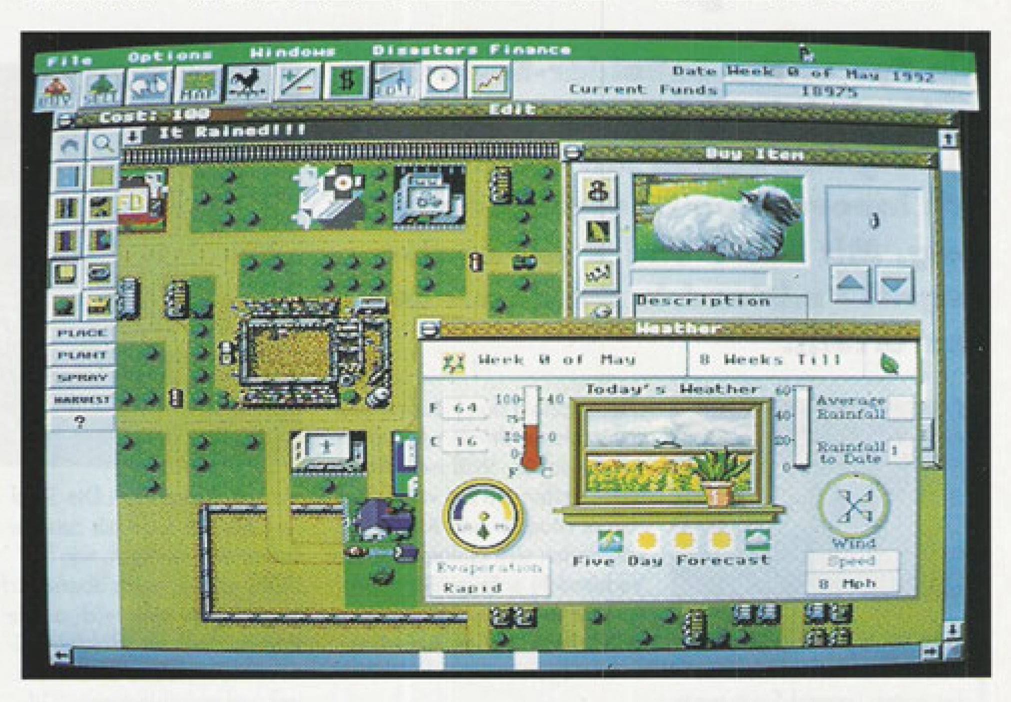
MUSTER von
Hersteller



Nach Sim Earth, Sim Ant und Sim Life ist Sim Farm das bislang wohl intuitivste Programm aus dieser Serie. Wenn Ihnen die Aspekte Ökologie, Genetik, ja sogar Umweltschutz nicht gefallen haben, die in früheren Versionen noch zu finden waren, dann ist dieser neue Versuch genau das Richtige für Sie.

Sim Farm

Im Märzen der...



Wie bei den anderen Sim-Programmen auch, müssen Sie bei Sim Farm versuchen, eine möglichst perfekte Balance zwischen Kaufen und Verkaufen und dem Einsatz der zur Verfügung stehenden Ressourcen zu finden; in diesem Fall ist es Ihre Aufgabe, einen Bauernhof so gut als möglich zu bewirtschaften. Das mag sehr einfach erscheinen, da Sie aber sowohl Landwirt als auch Eigentümer sind, dürfen Sie weder die finanzielle noch die landwirtschaftliche Seite vernachlässigen. Während das Spiel sich entwickelt, "wächst" auch die Umwelt um Sie herum. Abhängig von Ihren Aktionen kann sich die Simulation unterschiedlich entwickeln.

Alles wächst...

Zu Beginn des Spiels steht Ihnen ein festgelegter Geldbetrag zur Verfügung, mit dem Sie Ihr landwirtschaftliches Imperium aufbauen können. Auf dem Bildschirm lassen sich die gewünschten Aktionen über leicht bedienbare Icons und Menüs ausführen - das geht sogar bis zur Schädlingsbekämpfung, bei der ein kleiner Doppeldecker über die Felder fliegt und die von Ihnen ausgewählten Chemikalien versprüht. Selbstverständlich müssen auch hier die Kosten für die Flugzeugmiete und den Kauf der Pestizide abgerechnet werden. Die klimatischen Bedingungen lassen sich Ihren Wünschen entsprechend einstellen, und drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade können gewählt werden. Je mehr Sie verändern und beeinflußen, desto dramatischer können die Reaktionen (Ernten, Viehbestand) ausfallen. Sie können auch Land hinzukaufen, wobei sich die Fruchtbarkeit des Bodens mit Hilfe einer speziellen Karte ermitteln läßt.

Anschließend müssen Sie entscheiden, welche Getreideart angebaut werden soll und im Menü STOCK MARKET werden Sie anhand einer genauen Analyse über die Verkaufsgewinne und die Verfügbarkeit des Getreides informiert. Wie im richtigen Leben richten sich diese Angaben natürlich nach Angebot und Nachfrage. Sie müssen Traktoren kaufen, die Felder bearbeiten und die Saat ausbringen. Für das Einbringen und Liefern der Ernte sollten Ihre Felder leicht zugänglich sein, damit Sie Straßen bauen und wichtige Versorgungsleitungen (Wasser, Elektrizität) legen können.

...und gedeiht.

Wenn Ihr Bauernhof wächst, kann auch die Stadt um Sie herum wachsen, d. h. Sie müssen mehr Land kaufen, um Ihre Steuern bezahlen zu können. Die spezielle KI-Komponente des Programms paßt sich nicht nur Ihren Aktionen, sondern auch anderen Ereignissen an, Sie können also bestimmte Vorkommnisse nur erahnen. Jede Entscheidung, die Sie treffen, sollte vorher gründlich abgewogen werden. Diese umweltfreundliche Erfahrung sollten Sie nicht versäumen!

Paul Rigby ■







Strike Commander

Der Adler ist gelandet! Auf der ECTS wurde er präsentiert, in der nächsten PC Games wird er rezensiert.

Ultima VII Serpent Isle

Die neue Origin-Saga erwies sich als so fesselnd und umfangreich, daß wir uns mehr Zeit nehmen mußten. Dafür gibt es in der nächsten Ausgabe umso mehr.



European Computer Trade Show London

Direkt aus der frühlingshaften englischen Metropole können wir Ihnen wieder einen Überblick geben, welche Software-Großereignisse uns ins Haus stehen und welche Tendenzen sich im PC-Spielemarkt abzeichnen.

SPRING 93 ECTS European Computer Trade Show

Coming up!

Die nächste PC Games erscheint am 17. Mai im Zeitschriftenhandel!

Das PC Games Sonderheft Rollen Spiele erscheint am 28. April



Impressum

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
8500 Nürnberg 1
Telefon 09 11 / 53 25-0

Redaktionsanschrift
CT Verlag Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Leitender Redakteur
Christian Müller

Redakteur PR
Thorsten Szameitat

Redaktionsberatung
Arthur Kreklau

Korrektur und Bildredaktion
Michael Erlwein

Redaktion England
Timothy Wilkins

Redaktion
Thomas Borovskis, Thomas Brenner, Peter Freunscht, Lars Geiger, Alexander Geltenpoth, Hans Ippisch, Wilfried Lindo, Petra Maueröder, Oliver Menne, Paul Rigby, Rainer Rosshirt, Axel Schwanhäußer, Harald Wagner, Albert Warnecke, Stefan Zöbisch

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Michael Schraut, Dieter Steinhauer, Anja Stäberlein

Grafisches Konzept
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Werbung:
Stefanie Arzberger

Anzeigenkontakt
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
4100 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Druck
Cooper Clegg Ltd.
Tewkesbury England

Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.